1990年7月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第7号　通巻19号　平成元年3月3日第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン



1990 JULY 7 360 YEN

攻略園
ダウンロード
ラビオレプススペシャル
ソル・ビアンカ

最新ゲームスペシャル
ワルキューレの伝説・クラックス
桃太郎伝説ターボ
ラストハルマゲドン・シンドバッド 地底の大魔宮
ワールドビーチバレー・ベラボーマン

白熱！シューティング特集
スーパースターソルジャー
ゼビウス ファードラウト伝説
アフターバーナーII

別冊付録
激烈技セレクション
SPECIAL
クイズつき

小高恵美 ドンドコドン
天外魔境II 制作レポート

LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ

コア構想 NEW HARD
通信ブースタ初公開!!



'90 東京おもちゃショーPCエンジンブース出展

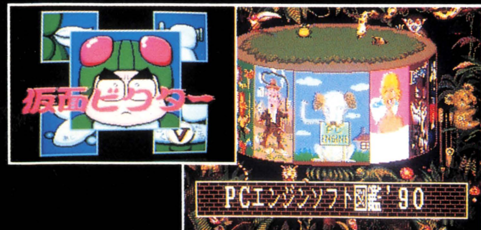
■日時：1990年6月10日(日)一般公開日 AM9:00〜PM5:00 ■場所：幕張メッセ ■入場料 500円



HE system

面白さの波状攻撃。ロムロムソフトいよいよ充実。

世界初！CD-ROMマガジン出現!!



ULTRA BOX

ウルトラボックス創刊号
希望小売価格4,800円（税別）

6月中旬発売予定

アドベンチャーあり。データベースあり。アイドルあり。アクションあり。
なんでもありのマルチお楽しみソフト、ついに創刊！

Ⓒ1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
Ⓒ1990 FUN PROJECT

ダライアスが、君の五感を突き抜ける!!



SUPER DARIUS

スーパーダライアス
希望小売価格6,800円（税別）

好評発売中

クリア報告が続々到着！しかし、全ての巨大戦艦を叩きつぶすまで、
君の戦いに終わりはない。

NEC Avenue LICENCED BY TAITO CORP.

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円（税別）〉が必要になります。

NEC

未踏の興奮領域へ。
ロムロムマシン。



このスーパービジュアルが、大迫力サウンドが、僕らの標準性能だ。



PCエンジンCD-ROM^{2}システム
（CDR-30A+IFU−30A）
標準価格57,300円（税別）



- 540メガバイトの大容量で、究極のゲーム体験。
- 生の音楽や声が飛び出す大興奮のデジタルサウンド。
- ROM^{2}アンプと組合せれば、15W＋15Wのハイパワーアンプでさらに迫力アップ。
- ゲーム、カラオケなど、専用ソフトも続々登場。

※RF出力はオプション（PI-AN3）標準価格4,980円（税別）
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円（税別）〉、ROM^{2}アンプ〈標準価格24,800円（税別）スピーカーを含む〉は別売りです。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



PC Engine SOFT TOP★10

PCエンジン●ソフト・トップ10

そろそろ梅雨の季節だね。こういう時期はプレイしてスカッとするゲームをやって、雨雲をぶっとばそうぜ!!

※( )内は前号の順位です。

売り上げ TOP★10　4/1 ➡ 4/30

なんと2号連続でナムコのゲームがトップだ。発売直後のサッカーも超人気の2位、この勢いに後ずさりしたのか源平は3位に。次号ははたして…!!

1 (-) スプラッターハウス　ナムコ　4月3日発売●6800円　1050





グチャでドロッのこのゲーム、こういうのが流行ると心臓に悪いし…と敬遠する人もいる。でもゲームでしか体験できないから人気があるんだよねっ！操作性もバツグンだし画面の雰囲気も不気味さをよく出してる。さらに音楽がピッタシ！部屋をまっ暗にしてプレイすれば背筋がゾクゾク身も凍るくらいなのさ。テクがある人にはハードモードもあるし、ぜひ体験してっ！

2 (-) フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90　ヒューマン　4月27日発売●5500円　968





ゲーム出す時にゃ凝りに凝るヒューマン。でこのサッカーも当然凝ってる。選手の動きやボールの飛び方もリアルだし、オーバーヘッドキックなんて決まるとそりゃーもう大騒ぎ！多少操作がムズかしいけどな～に、慣れればもうこっちのもん。どっからでもかかって来なさいっ！4人同時プレイなんざした日にゃもう大変!!かなり熱くなるねっ。興奮しすぎてパッド壊すな！

3 (1) 源平討魔伝　ナムコ　3月16日発売●6800円　855





上位2作にちょっと押された感じの源平。けど売り切れ続出のソフトだけに再販必至だ。それだけに再びトップも十分ありえるのだ。それにしてもナムコってゲーム内の世界作りが実にウマイ。この源平にしてもスプラッターにしてもね。やっぱり"ゲーム"なんだからプレイする時にはその世界にドップリ浸りたいもの。"体感"できなくても"心感"できれば最高さ!!

ランク		ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・発売日・価格	得点
4	(-)	スーパー大戦略		マイクロキャビン 4月27日発売●6500円	850
5	(2)	熱血高校ドッジボール部PC番外編		ナグザット 3月30日発売●5800円	806
6	(-)	デスブリンガー		日本テレネット 4月27日発売●7200円	788
7	(4)	コズミックファンタジー		日本テレネット 3月30日発売●6780円	773
8	(6)	倉庫番ワールド		メディアリング 3月16日発売●5400円	752
9	(-)	ネクロスの要塞		アスク講談社 4月20日発売●6800円	714
10	(3)	スーパーダライアス		NECアベニュー 3月16日発売●6800円	699

TOP10は、以下の販売店のご協力により、編集部が独自作成したものです。●協力店　伊勢丹百貨店（新宿）、

期待度 TOP 10

フルスロットルで加速したかのごとく急上昇のアフターバーナー。期待通りの出来だぞ。それにしてもハドソンのソフトが6本ってのはすごい！

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・発売日・価格	得点
1	アフターバーナーII	シューティング	NECアベニュー●8月発売予定●価格未定	170
2	桃太郎活劇	アクション	ハドソン●9月発売予定●価格未定	161
3	ワルキューレの伝説	ロールプレイング	ナムコ●8月9日発売●6800円	152
4	桃太郎伝説ターボ	ロールプレイング	ハドソン●7月20日発売●5800円	151
5	天外魔境II	ロールプレイング	ハドソン●発売日未定●価格未定	143
6	うる星やつら	アドベンチャー	ハドソン●6月29日発売●6500円	137
7	スーパースターソルジャー	シューティング	ハドソン●7月6日発売●6500円	126
8	ラストハルマゲドン	ロールプレイング	ブレイングレイ●7月発売予定●価格未定	105
9	超絶倫人ベラボーマン	アクション	ナムコ●7月13日発売●6800円	103
10	イースIII	ロールプレイング	ハドソン●発売日未定●価格未定	92

読者アンケート TOP 10

こちらはハドソン、ナムコがトップ争い。アクション対ロープレって感じだね。最近シューティングが元気ない中で、スーダラの健闘に拍手っ。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・価格	得点
1	源平討魔伝	アクション	ナムコ●6800円	460
2	スプラッターハウス	アクション	ナムコ●6800円	370
3	イースI・II	ロールプレイング	ハドソン●7800円	361
4	天外魔境	ロールプレイング	ハドソン●7200円	252
5	スーパーダライアス	シューティング	NECアベニュー●6800円	211
6	弁慶外伝	ロールプレイング	サン電子●6200円	179
7	スーパー桃太郎電鉄	テーブルゲーム	ハドソン●5800円	160
8	PC原人	アクション	ハドソン●5800円	153
9	熱血高校ドッジボール部	スポーツ	ナグザット●5800円	136
10	コズミックファンタジー	ロールプレイング	日本テレネット●6780円	120

移植してくんろ TOP 10

あいかわらずのドラクエがトップ。でもドラクエをPCに移植しても意味があるのかな～？個人的にはファイナルファイトあたりがいいけどな～。

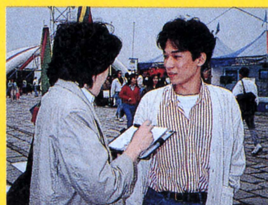
ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・ハードの機種	得点
1	ドラクエシリーズ	ロールプレイング	エニックス●ファミコン	356
2	テトリス	パズル	セガ●アーケード	216
3	ファイナルファイト	アクション	カプコン●アーケード	182
4	ファイナルファンタジー	ロールプレイング	スクウェア●ファミコン	155
5	R-TYPEII	シューティング	アイレム●アーケード	112
6	グラディウスシリーズ	シューティング	コナミ●アーケード	86
7	マーベルランド	アクション	ナムコ●アーケード	71
8	天地を喰らう	アクション	カプコン●アーケード	60
9	パロディウス	シューティング	コナミ●アーケード	46
10	信長の野望	シミュレーション	光栄●パソコン	44

ユーザーズ・ステーション

ボンバーマン大会



今月は4月28日～5月6日まで行なわれた"国際スポーツフェア"へ行ってきたよん。取材した日はちょっと曇っていたけどけっこう人が集まってたよ。そこでやってたのがボンバーマン大会！司会のオネーサンが始まりをつたえるとワーッと人が集まって来る。もちろん5人プレイ。そこで見事4人を破ったのが船橋市の前原君18才だ。



普段はシミュレーションが好きでファミコン"信長の野望"がお気に入りとか。ロープレもけっこう好きだってさっ！当然"ドラクエIV"はプレイ済！前原君、PCも買えばいいのに～っ!?さて次回は…何をやろ～かな～?みんな何かいい企画ない～？

読者アンケート 累計TOP20

いつもこの累計って計算が大変、でも今月からコンピューターでラクになったぞフッフッ！

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・価格	得点
1	イースI・II	ロールプレイング	ハドソン●7800円	913
2	源平討魔伝	アクション	ナムコ●6800円	664
3	天外魔境	ロールプレイング	ハドソン●7200円	607
4	スーパー桃太郎電鉄	テーブルゲーム	ハドソン●5800円	503
5	弁慶外伝	ロールプレイング	サン電子●6200円	498
6	PC原人	アクション	ハドソン●5800円	467
7	スプラッターハウス	アクション	ナムコ●6800円	370
8	スーパーダライアス	シューティング	NECアベニュー●6800円	323
9	スーパーバレーボール	スポーツ	ビデオシステム●5800円	251
10	熱血高校ドッジボール部	スポーツ	ナグザッド●5800円	233
11	R-TYPEI	シューティング	ハドソン●4900円	227
12	ガンヘッド	シューティング	ハドソン●5800円	220
13	コズミックファンタジー	ロールプレイング	日本テレネット●6780円	205
14	オーダイン	シューティング	ナムコ●6800円	204
15	パワーリーグII	スポーツ	ハドソン●5800円	170
16	タイトーチェイスHQ	アクション	タイトー●6600円	163
17	究極タイガー	シューティング	タイトー●5500円	152
18	ドラゴンスピリット	シューティング	ナムコ●5500円	147
19	ファイヤープロレスリング	スポーツ	ヒューマン●6300円	130
20	ファイナルラップツイン	スポーツ	ナムコ●6200円	120

マークの見方

このコーナー及びゲーム紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味しています。

シミュレーション　シューティング　テーブルゲーム　アドベンチャー　スポーツ　アクション

パズル　ロールプレイング　CD-ROM　1～8メガ用カード　バックアップ対応　スーパーグラフィックス対応ソフト

ヤマギワホビー館（秋葉原）、髙島屋（難波）、西武百貨店（つかしん店）、ハローマック（計9店舗）マルゼンムセン（秋葉原）、おもちゃのQ（中野）

月刊PCエンジン Monthly Magazine For Game Freaks
7
1990 JULY Volume:19
Cover Illust／Masami Esaka
Cover Design／Tomoo Murata

CONTENTS

PCエンジン●ソフトトップ10
PC Engine SOFT TOP 10 4

■コア構想 NEW HARD 8
通信ブースタ登場!!

NEW GAME SPECIAL Part 1
最新ゲームスペシャルパート1

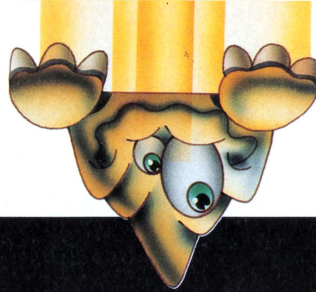
ワルキューレの伝説 14
桃太郎伝説ターボ 18
クラックス 20
ラスト・ハルマゲドン 22
シンドバッド〈地底の大魔宮〉 24
うる星やつら〈STAY WITH YOU〉 26
超絶倫人ベラボーマン 28
ワールドビーチバレー 30
最後の忍道 32
迷宮のエルフィーネ 34
デビルクラッシュ 36
これがプロ野球'90 38
ザ・プロ野球CD 39

Part 2
パズニック／ラスタンサーガII／地獄めぐり 110
ヴァリスIII／らんま½／暗黒伝説 112
バットマン／ダブルリング／F1 CIRCUS 114
将棋『初段一直線』／ゴモラスピード／三国志／スプレ 116
ンディド・サーガ／魔界プリンスドラぼっちゃん●開発情況 117

発売直前REVIEW 120
HOT LINE ●発売日スケジュール ●COMING SOON 122

別冊付録 激烈技セレクション SPECIALクイズつき





SHOOTING シューティングゲーム特集
①スーパースターソルジャー 59
②ゼビウス［ファードラウト伝説］ 62
③アフターバーナーⅡ 64
イメージファイト他 66

攻 KOH 略 RYAKU 園 EN
ラビオレプススペシャル 40
ダウンロード 42
ソル・ビアンカ 44

PCエンジン特別救助隊 SRT
マニアックプロレス 86
DON DOKO DON 88
スーパー大戦略 90

遊楽専業團 96
ARCADE GAME
［G-LOC AIR BATTLE］［球界道中記］
［パロディウスだ！］［CAMEL TRY］
遊楽画廊

激烈技 101
SPECIAL クイズ 105
ULTRA BOX VOL.6 106
Idea Dungeon P・B・S ビーチボーイステーション 赤色パラダイス 108
連載まんが 神楽坂DX 118
BIG PRESENT 77
読者アンケート 74 アンケートはがき 75
プリンセスカフェ 小高恵美 93

天外魔境Ⅱ 制作レポート 84
PCエンジン プラス 51
メディアプレス 56
ニンジン倶楽部 67

GAME INDEX ●ゲーム別さくいん

アフターバーナーⅡ		64p
アームドF		104p
暗黒伝説		113p
イメージファイト		66p
ヴァリスⅢ		112p
うる星やつら STAY WITH YOU	26.	121p
F1サーカス		115p
奇々怪界		102p
キング・オブ・カジノ		102p
クラックス		20p
コズミックファンタジー		103p
ゴモラスピード		116p
これがプロ野球'90	38.	120p
最後の忍道		32p
ザ・プロ野球CD		39p
三国志～群雄割拠～		116p
サンダーブレード		66p
地獄めぐり		111p
将棋～初段一直線～		116p
シンドバッド地底の大魔宮	24.	120p
スーパースターソルジャー		59p
スーパー大戦略	90.	103p
スプラッターハウス	103.	104p
スプレンディド・サーガ		117p
ゼビウス～ファードラウト伝説～	62.	121p
倉庫番ワールド		103p
ソル・ビアンカ	44.	121p
大旋風		66p
ダウンロード	42.	120p
W−RING		115p
超絶倫人ベラボーマン		28p
デビルクラッシュ		36p
天外魔境Ⅱ		84p
ドロップロックほらホラ		104p
DONDOKODON	88.	93p
ネクロスの要塞		103p
熱血高校ドッジボール部PC番外編		102p
パズニック	110.	121p
バットマン		114p
バルンバ		102p
パワードリフト		101p
ビーボール		102p
フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	102.	103p
ヘルファイヤー		66p
魔界プリンスドラぼっちゃん		117p
魔動王グランゾート		104p
マニアックプロレス　明日への闘い		86p
迷宮のエルフィーネ		34p
桃太郎伝説ターボ		18p
ラスタンサーガⅡ		111p
ラスト・ハルマゲドン		22p
ラビオレプススペシャル		40p
らんま½		113p
ワルキューレの伝説		14p
ワールドビーチバレー		30p



「通信Boost

この一台で、キミのPCエンジンがコミュニ

PCエンジンが発売された当初から提唱され続けてきたコア構想。PCエンジンを中心に据え、オプションに対応させることによって、様々なホームエンターティメントの世界を繰り広げるこのコア構想の中で発表されていた『通信用オプション』が、ついに動き始めた。

この通信ブースタと通信ソフトがあれば、文字やプログラムの通信（一般的にパソコン通信と言われるもの）はもちろん、プログラムを組んだり、グラフィックやキャラクターを作ったりと、PCエンジンがコミュニケート＆クリエイティブマシンになるのだ。

本誌編集部は、この『通信ブースタ』と『通信用ソフト』のプロトタイプを入手。早速、ネットにアクセスしてみたり、グラフィックエディタを使ってみたりした。

ところで、ユーザーにとって気になるのが価格と発売予定。今回紹介したものは、上にも書いたようにまだプロトタイプの物で、通信ブースターを使った実験が開始されたばかり。これから、このマシンを叩き台にしてさらに使いやすく改良していくとのことで、実際の発売はもう少し先になりそうだ。

===PC−VAN===　(MAIN)
1. 今週の新サービス　4／27
2. SIG
3. 電子メール
4. 電子掲示板
5. 電子会議室
6. OLT（米）
7. ―
8. ニュース／スポーツ／天気
9. マネー／ビジネス
10. ショッピング
11. 情報ファイル
12. CUG
13. PC−VAN利用情報　4／27（無

通信ブースタ＋通信ソフトでPCエンジンの世界が広がるぞ！

「パソコン通信」。こう書いてもほとんどの読者は、いまいちピンとこないんじゃないだろうか？　本誌読者のアンケートを見ても、現在、すでにパソコン通信をやっている人はまだ少数。

そこで、パソコン通信には、どんなメリットがあるのかを考えてみよう。

現在行われているパソコン通信は、中央にあるホストコンピュータ（小はパソコンから大は大型コンピュータまで、規模によっていろいろ）と自分の家の端末（通信ブースタの場合はPCエンジン）を電話回線でつなぎ、いろいろなデータ（文字情報、プログラム、CG、音楽データなど）をやりとりするものだ。

文字情報では、一番新しい情報をすぐに見ることができるし、質問などをいろいろな人に聞くこともできる。ゲームで行き詰まったときでも、パソコン通信で質問すれば、みんながすぐに答えてくれるのだ。

このほか、電子メールやPDSなど便利な機能がいろいろあるぞ。

Program area: 20299 Bytes free
Pointer work area: 1566 Bytes free
Ok

カナ　ABCDEFGHIJKLMNO 123 BS
小文字　PQRSTUVWXYZ:$() 456 INS
半角　@¥&!?',;+-*/=<> 789 DEL

◀通信ブースタの中には、プログラミング機能も内蔵。ゲームはもちろん、いろいろなプログラムを作ることもできる。

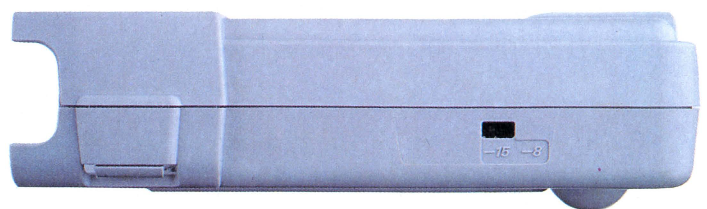


▶また、スプライトや背景のグラフィックエディタもついている。ゲーム用のキャラもこれで作れるのだ。



■バス・コネクター

PCエンジン、コアグラ、SG本体とは、拡張バスを通してこのコネクターで接続。

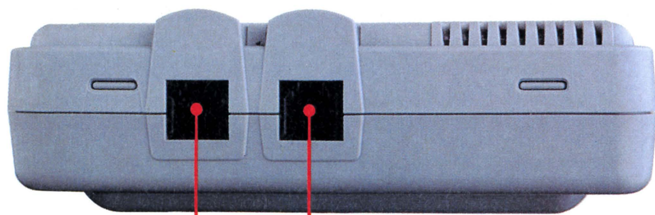


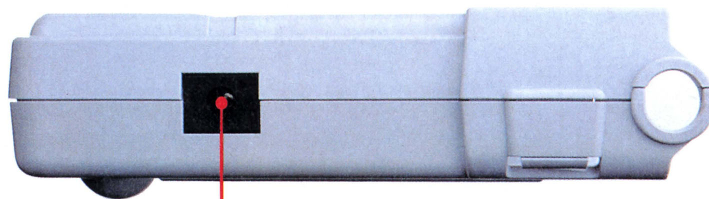
er」今秋登場!!

(仮称)

ゲート&クリエイティブマシンに変身する!







■TEL出力

ここにはモジュラーコードで電話をつなぐ。つながなくてもいい。

■LINE入力

家庭の電話端子から、ここにモジュラーコードをつなぐのだ。

■ACアダプター入力

AC電源の入力部。電源アダプタは本体に付属する予定だ。

※写真は試作品で、発売される製品ではありません。発売時には内容が変更されることがあります。

COMMUNICATION

パソコン通信の楽しさをキミも体験しよう

通信

『通信ブースタ』の機能で、まず中心になるのがその名の通りパソコン通信をする機能だ。

この通信機能は、普通のパソコンやワープロで行なわれている通信と全く同じ物。これを使えば、PC-VANはもちろん、いろいろなネットにアクセスできるのだ。

パソコン通信のネットは、現在、大きいものから小さいものまで全国各地にあり、ネットの内容もゲームやマンガを中心としたものから、地域の交流の場、雑誌やテレビと連動しているものまで、いろいろ用意されている。

ネットの中には、たくさんの人が書き込んだ、様々な情報が蓄積されているので、それを読んだり（ゲームに行き詰まったときなど、とっても便利）、わからないことを質問したり、自分の意見を書き込んだりと、いろんなふうに活用できるんだ。

通信を通して、遠く離れた人と友達になったり、メーカーの人の意見を伝えたりするなど、通信には楽しさが一杯だぞ。

```
カナ   ABCDEFGHIJKLMNO 123 B S
小文字 PQRSTUVWXYZ:$() 456 INS
半角   @¥&!?'.;+-*/=<> 789 DEL
       %^_¦~[]{}"       ,0# 変換
番号またはコマンド(H,Q,E,J)=3
フォーラム
 1. PCエンジン広場  2: ゲーム広場
 3. イベント広場    4. PDS広場
番号またはコマンド(M,F,H,Q,Rm,SCm,Wm,D,RNm,RTm,J)=
```

通信メニュー
通信実行　通信設定
電話帳　電話待ち

◀通信ソフトには、自動的にダイヤルする機能など、便利な機能がいろいろ入っているのだ。

電話回線を使った対戦ゲームも楽しめる！

『通信ブースタ』の通信機能は、パソコン通信をやるだけじゃない。通信ブースタ付きのPCエンジンを電話回線などで２台つなぐことによって、対戦型のゲームをプレイすることもできるようになるぞ。

また、通信上で流通するPDSというソフトは、やはり２台のPCエンジンをつないで、あげたりもらったりすることができるのだ。

通信ブースタを使えばこんなことができる!!

通信ブースタと通信ソフトを使えば、キミの持ってるPCエンジンで、こんなに楽しいことができるのだ。

PROGRAMMING

内蔵のプログラム言語でキミもプログラマー

プログラム

通信ブースタのもう一つの特徴は、BASICライクなプログラミング言語を内蔵していること。

この言語は、PDSをユーザーが作れるようにと内蔵されたもので、ほとんどBASICと同じコマンドで構成されたプログラム言語。スプライトをコントロールしたり、グラフィックエディタで描いたキャラクタを呼び込んだりと、ゲームを作るのに必要な部分が強化されているのだ。

もちろん、ゲーム以外のプログラムを作ったり、コンピュータプログラムの学習用としても、充分すぎるほどの機能を持っているぞ。

ところで、パソコンを触ったことのある人なら「いったいどうやってプログラムするんだろう？」という疑問を持っている人もいるだろう。

```
20 LOCATE 10,5:PRINT " FORMULA-1";
30 LOCATE 10,7:PRINT "    WORLD";
40 LOCATE 10,9:PRINT "CHAMPIONSHIP"
50 GOSUB 1010
60 A=INKEY(0):IF A<>0 THEN GOTO 60
70 A=INKEY(0):IF A=0 THEN GOTO 70
80 GOSUB 840:GOSUB 1100
90 '蛇の長さは最大で１６とする
100 H=2:V=0:T=0:E=3:Z=0:W=3:L=255
110 FOR A=0 TO 14
120 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■"
```

確かに、プログラムを打ち込むのには、パソコンのようにキーボードは必需品。

その辺のことは、12ページのインタビューの中でも聞いてみたが、現在、通信ブースタ用のキーボードも開発進行中とのことだ。

今のビジネス社会では、キーボードに触れるというのは必要最低条件になってきている。

今のうちからキーボードに慣れておくというのは、将来、社会に出たときに絶対に有利になるぞ。

PLAY文で音楽もOK！

このプログラム言語には、PLAYというコマンドが内蔵されている。これは、PCエンジンの内蔵音源を命令するためのコマンドなのだ。つまり、このコマンドを使ったプログラムを作れば、PCエンジンでいろいろな音楽を鳴らすことができるというわけだ。

PCエンジンには、音色のデータもいろいろ用意されているので、使い方次第で、かなり高度な音楽を作ることもできるぞ。

PLAY

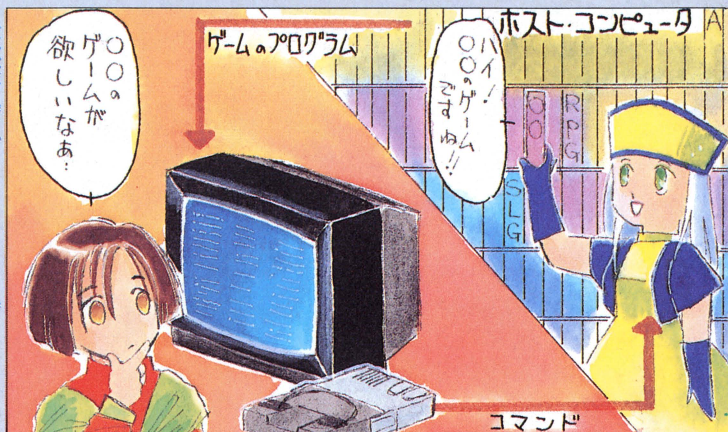
通信を使えばいろいろなゲームが簡単に手に入る!!

PCエンジンを使った通信の最大の特徴は、PDSというソフト。これは、パブリックドメインソフトウェアといって、ほとんどタダで手に入るソフトのことだ。（厳密には、配布条件によってもっと細かく分れている）

このPDSを作るのは、ユーザー自身。通信ブースタに内蔵されたプログラム機能やグラフィックエディタを使って、みんなが作ったゲームをホストコンピュータに登録し、使いたい人が、それを自由に引き出して使うのだ。

PCエンジン用のPDSは、最初はPC-VANを通じて登録、配布されるようになりそうだが、通信ブースタが普及すれば、いろいろなネットで流通するはずだぞ。

このPDSについての話は、来月号でもさらに詳しくやっていく予定。お楽しみに。



▶電話回線で出し入れができる、ソフトの図書館のような使い方が可能なんだ。

カナ ABCDEFGHIJKLMNO 123 B S
小文字 PQRSTUVWXYZ:$() 456 INS
半角 @¥&!?'.;+-*/=<> 789 DEL
7. PDS
E. コーナー終了
番号またはコマンド(H,Q,E,J)=7
PDS
1. ゲーム 2. その他
番号またはコマンド(M,F,H,Q,Jn,J)=1

▲通信を使えば、いろいろなPDSが手に入るのだ。



データのセーブはどうなるの？

この通信ブースタの中には、かなりの容量を持ったRAMが内蔵されていて、通信で持ってきたPDSやメッセージなどは、この中にしまっておくことができるのだ。また、あらかじめ自分の書いたメッセージをこの中にしまっておき、ネットにつないだときにそれを送ることもできる。（電話回線をつなげたままメッセージを書くより、電話代が節約できる。）しまっておいたデータを削除することも簡単にできるぞ。

22528Byte(s) free

M TYP	FILENAME	SIZE
MAP	MAPCELLDATA	1190
AUT	AUTOLOGDATA	41
SCR	SCREENDATA	2070
BGC	BGFONT	1166
PTN	PATTERNDATA	48
SPC	SPFONT	2068
COL	COLORDATA	314
TXT	LOGTEXT	1305
PGM	BASICPROGRAM	17

mark del

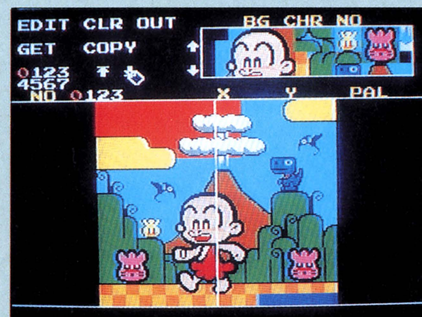
GRAPHIC

高機能グラフィックエディターでキミだけのキャラを作れる



グラフィックエディタには、背景用のBGエディタ、スプライトエディタ、それにスプライトを動かして、簡単なアニメーションをさせるパターンエディタが内蔵されている。

これらのエディタは、どれも高機能なもので、プログラム機能と合わせることによって、相当高度なゲームを作ることもできるし、キャラを作って遊ぶだけでも楽しいぞ。

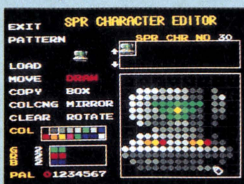


背景(BG)エディタ



▶主にゲームの背景を作るためのグラフィックエディタ。例えばRPGのマップなどの動かないグラフィックを描くのだ。PCエンジンの表示色・512色中、256色を自由に使える。

スプライトエディタ



▶ゲームのキャラなど、画面上で動くものを描くグラフィックエディタ。このエディタで同じキャラの違うパターンをいくつか描き、それを順に表示させることによって動かす。

青木コブ太氏の感想は―

BG CHARACTER EDITOR
EXIT CELL SCREEN LOAD MOVE DRAW COPY BOX COLCNG MIRROR CLEAR ROTATE COL
PAL 01234567

BGエディタを使って、原人の生みの親、青木コブ太氏に絵を描いてもらった。

コブ太氏の感想は「慣れないせいか、時間はかかったけど、パレットも十分だし、けっこういろんな遊び方はできるんじゃないかな。ゲームの基本的な作り方をちょっと体験してみるには、楽しいマシンでしょうね」とのことだった。


◀パッドを使って描くこと5時間。原人の絵はできあがった。

INTERVIEW

通信ブースタは、一歩進んだコミュニケーションツール

コア構想のニューフェイス・通信ブースタ。この新しいオプションを使うことによって、PCエンジンはどうなっていくのか？そのあたりを中心に、おなじみのNEC・HEにインタビュー。



――PCエンジンを使った通信というのは、CD-ROMなどと並んで、PCエンジン発売当初のコア構想からあったわけですが、それがやっと今回動き始めた。ここまでくるにはかなりいろんなことがあったと思うんですが……。

NEC　例えばゲームに限ってみても、通信を使ったものにはいろいろなジャンルがあります。例えば、ハビタットのような、たくさんの人が一つのホストに向かって集まって遊ぶゲーム、それから一対一で遊ぶゲーム。最初はハビタットのような感じでやろうかとも思ったんですけど、そうすると、今の電話回線ではなかなかつながらなかったり、コスト的にも問題がある。それならそっちの方はひとまず置いておいて、ユーザーが入りやすい形でやろうと、今のような形に途中で方向転換しました。

――通信をするときのホスト局は、PC-VANを使うのでしょうか？

NEC　やはり最初はPC-VANを使うことになると思います。ただ、回線数などの問題も含めて、いろいろ考えていかなければならないこともあります。将来的にはPCエンジン専用のホスト局という可能性も出てくると思います。

――今回作られた試作機とソフトは、通信だけでなく、かなりいろいろな機能を盛り込んでありますが、このようなものにしたのは？

NEC　最初は、ネットにあるメッセージを読むだけのものとか、PDSのダウンロード専用のものなど、どちらかというと一方通行のものを含めていろいろ検討しました。そのとき、PDSは誰が作るのかという問題が出てきまして、やはり、ユーザーに参加してもらってやるのがいいだろうということになりました。そのためには、そこそこパソコンに近い性能が必要だということで、プログラム言語やグラフィックエディタなども内蔵させたわけです。ネットワークゲームやPDSを中心に、PC-VANを始めとするネットの情報も見られる。一歩進んだコミュニケーションツールになると思います。

――今回の試作機では、入力装置がPCエンジンのパッドということですが、やはり、文章を入力したりプログラムを組んだりするには、キーボードは必要不可欠だと思います。このマシン用のキーボードが登場する予定はありますか？また、88や98のキーボードをつなげるオプションのようなものはどうですか？

NEC　キーボードの問題は、NECのほうでもかなり前から検討していました。まだ詳しいことは発表できないのですが、PCエンジン用のキーボードの開発は進行しています。キーボードが登場すれば、今の通信ソフトのパフォーマンスが格段に向上します。どんなキーボードになるか、楽しみに待っていてください。また、88や98のキーボードを接続するアダプタとのことですが、現在のところ考えていません。

――モデムの速度は1200bpsですね。パソコンでは、より高速にデータのやりとりができる2400bpsに移行してきていますが、その辺はどうなんでしょうか？

NEC　パソコンでは、確かに2400bpsに移行しつつありますが、コストの問題を含めて1200bpsにしました。例えば、PC-VANなどを見ましても、ほとんどのアクセスポイントが1200bpsですし、まだ1200bpsのほうが主流であるとの判断からです。

――PCエンジンの通信は、今後どういった展開になって行くんでしょうか？

NEC　将来的には、通信に対応したソフトの登場なども考えられます。このマシンが、ある程度の台数普及すれば、市販ソフトの中にもそういうものが登場してくるんじゃないでしょうか？　また、専用のホストを作ることによって、安いソフトを通信で流すようなことも考えられると思います。ユーザーの課金のことなどもありますので、会員制のホストを新たに作る必要がありますが、これができれば、ファミコンのディスクライターの様な感じで、皆さんに利用してもらえるんじゃないでしょうか？　それから、先ほども出ましたハビタットのようなものですが、完全に可能性がなくなったというわけではありません。CD-ROMに対応することも含めて、いろいろな方向で検討しています。



日本各地のユーザーと、ゲームの情報交換が可能

ハドソン　高橋利幸さん



――PCエンジン用の通信マシンはどの様な機能のものが適当とお考えですか。

高橋　パソコン通信で主流であるBBS（伝言板）とPDSの利用が可能なことを望みます。通信のスピードは速いに越したことはないのですが、価格などの実情を考えれば1200～2400bpsであればいいと思います。能力的にはプログラムの作成と充分なメモリー容量、送信するメッセージを簡単に編集できることなど、要望はいろいろありますが、何といっても価格を抑えていただくことが第一だと考えています。

――これからのパソコン通信の方向性についてどのようにお考えでしょうか。

高橋　PCエンジンの様なマシンでは画像通信が充実してくれるといいと考えています。現状では画像データを送るような通信のスピードは殆ど実用化されていませんのでＩSDN（総合デジタル通信）などの高速通信システムの早期実現を期待します。むしろ現状では伝言板的な使い方がパソコン通信の主流だと思いますので、PCエンジンに関していえば、この部分が発展していくと思います。例えばソフトの裏技や新作の情報交換などをユーザー同士で行ったり、どうしても先に進めないソフトの解き方を全国各地のユーザーに問い合わせることが出来るのです。

――通信ゲームに関しては現状でどのような展開が可能なのでしょうか。

高橋　リアルタイムで対戦するゲームは、電話代などで考えると難しいと思います。画像のやり取りではなく、データやプログラムだけを受信してプレイする方向になると思います。

――具体的にはどんな通信ゲームがあればいいと思いますか。

高橋　例えば、他の人がプレイした戦略シミュレーションのデータが自分のプレイするときの敵のデータになっているなんておもしろいですね。実際は相当のメモリーを必要としますので難しいとは思いますが。



将来、市販ソフトも通信で流すようになるのでは？

サン電子　江口弘泰さん

モデムメーカーでもあり、メガドライブでは通信を使ったTELTELシリーズを作っているサン電子に、通信ゲームについて聞いてみた。

――サン電子さんは、MDなどで通信対応のゲームを作っていらっしゃいますが、通信用ゲームについてのお考えをお聞かせください。



江口　今まで通信を知らない人が通信の世界に入って行くには、やはり通信を使ったゲーム、それもオセロや将棋などの、比較的簡単なものから入って行くのが良いんじゃないでしょうか？　その中で「やったー」とか、簡単なメッセージをやり取りしてコミュニケーションができる。そんなところから通信の楽しさを知っていくのがいいんじゃないでしょうか。

――通信でゲームをする場合の問題点などはありますか？

江口　やはり電話料金の問題ですね。今はVANなどがありますので、そういうものを利用できれば比較的安くすみますけど、VANを利用しないで、遠いところに１対１で直接電話をかけてゲームをするというのはきついんじゃないでしょうか。

――ソフトメーカーとしては、通信をどう見ていますか？

江口　将来的には、ホストをCD-ROMがわりにして、RPGなどをそこから少しづつ読み込み、読み込んだ分だけお金を払う。毎日遊んだ分だけお金を払っていくようなシステムができたらおもしろいですね。通信を使ってソフトを売るということなんですけど、最初の部分はタダで遊べて、その先を続ける場合は、お金を払って残りの部分を読み込む。そんなこともできるんじゃないでしょうか？　また、実際に発売するソフトのサンプルのようなものをPDSとしてホストコンピュータに登録しておいて、それをユーザーが見るなんてこともできそうですね。



PCエンジンユーザーは『おもちゃショー』に注目！

ここで紹介した通信ブースタを初め、PCエンジンの最新ハード＆ソフトを思う存分体験できるイベントが、6月7日から開かれる「おもちゃショー」。

通信ブースタや話題のハンディマシンに実際に触れる、PCエンジンユーザーには絶対に見逃せないイベントだ。もちろん、最新ソフトのデモやゲーム大会も開かれる！

前半３日間は業界向け、最後の１日、10日（日曜日）が、みんなが入場できるチャ～ンス！　入場料は500円。自分の目と耳で確かめたいキミは、幕張メッセをめざせ！

6月10日　9:00AM～5:00PM〈一般入場日〉
入場料500円（小学生以上）
東京コンベンションセンター《幕張メッセ》にて



◀新ハードやソフトの紹介が、バッチリ行われる。業界の人もいっぱい来るぜ！



▶話題のハンディマシンも参考出品される。自分の目で、画像の鮮明さを確認してみるといいぞ。



◀ソフトは、実際にプレイできる場合がほとんどだ。

※bps――データ転送速度を表す単位。１秒間にどれだけのビット数を送ることができるかというもの。ちなみに４Mのゲームのデータを1200bpsで転送するには約１時間はかかる。

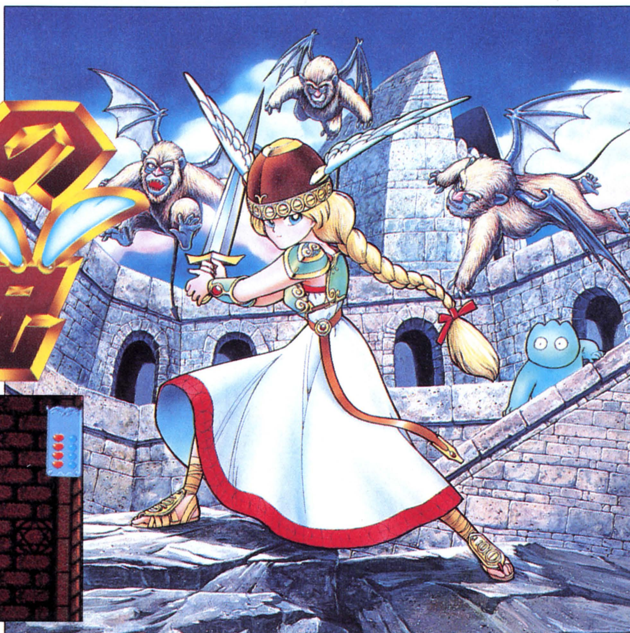
●最近の調べによると、小中高生に対する家庭用TVゲームの普及率は60%(！)なんだって。ホビー用品

ワルキューレの伝説

ナムコ／8月9日発売予定
／6800円(予価)



伝説を創るために ワルキューレは帰ってきた!!





移植が決定するや、たちまち大反響を巻き起こした"ワルキューレの伝説"。主人公・ワルキューレの愛らしさが、ゲームフリークを魅了したのだっ!! さて、今月はゲーム概要と前半ラウンドの紹介。これで、PC版の移植度もバッチリチェックできるぞ。

PC版はどこまで業務用に近づいたのか？

プラスα的な要素を満載 PC版"伝説"は一味違う

PC版を見た最初の印象は、とにかく"キレイだなぁ"てことだった。グラフィック（特にキャラ）は業務用にも絶対ヒケは取らないぞ。もちろん、ハード上の制限から2Pが削られたり、魔法による攻撃法が多少変わっていたりというマイナス要素はある。でも、その分マップのアレンジやイベントの付加で、よりユーザー向けの味付けがされている。あの美しいBGMも健在だっ!!



◀業務用の対ツインギラス戦。画面比率が違う以外は遜色なし。





▲ハスの上を移動。フワッとした感じが再現されてる。



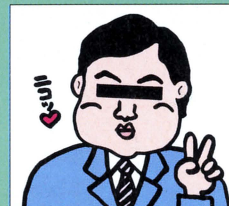


▲1面の終盤。画面の奥ゆきはやはり業務用が上か？

ナムコ かんのすけ氏のコメント

業務用との一番の違いは、ワルキューレのドット絵が更にカワイくなったこと。つまり、FC＜業務用＜PCであり、新しければ新しいほどカワイイという法則を導き出せます。そう、名付けて『ワルキューレは新しければ新しいほどカワイイの法則』。

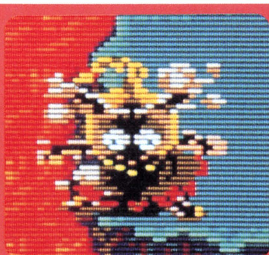
（そのまんまやないですか、これは！）

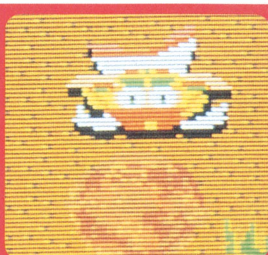


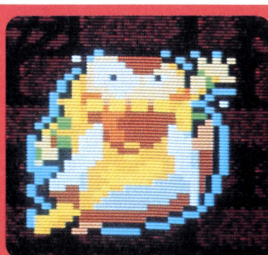
◀コンシューマ一事業部の重鎮がんのすけ氏。











SPECIAL Part1

の中では、ブッチギリの１位らしい。う〜む、めでたいこっちゃ!!



剣と魔法で戦え!!ワルキューレ!!

　ワルキューレを助ける、様々なアイテムを紹介しとこう。先月号でも言ったとおり、ワルキューレは剣と魔法で敵と戦う。より強力な剣を手に入れ、魔法を覚えることによって強くなっていくのだ。だが、剣は一定の弾を発射するとなくなり、魔法を使うには、やはり一定の魔法の素が必要だ。ある程度、残りの弾数と使いどころを考えながら進む方がいいだろう。

　じゃあ、とりあえず前半ラウンドで手に入るアイテムを教えとこう（後半のアイテムも、次号以降、順次紹介していくぞ）。



◀ステータスを表示したサブ画面。現在使用できる剣、魔法もここに表示される。チェックしてね。

▶ご存知"BIGの術"。PC版では、同時に剣で攻撃することはできない。ちょっぴり残念。

剣

●ワイドビーム
三日月型のビーム。前方だけしか攻撃できないが、かなり広範囲の敵に有効だ。

●誘導弾
ホーミングミサイルのように、どこまでも敵を追跡するビーム弾。役に立つぜ。

●3方向ショット
前方３方向を攻撃する。ワイドビームに較べて弾切れが少ない。だから、より強力といえそう。

●貫通弾
敵を串刺しにして、何匹でも貫通して飛んでいく。一列に敵がならんでいる時、特に有効だ。

●4方向ショット
前後左右、４方向を同時に攻撃する。今月紹介した剣の中では最強だ!!

●手投げ弾
爆弾。発射すると前方で爆発し、爆風の近くにいる敵すべてにダメージを与える。

●光の剣
１面で少女を救い出すと、母親からもらえる。ノーマルの剣よりも大きな弾を発射できる。

冒険を助けるITEM

魔法

●分身の術
瞬間時にワルキューレが分身して、２人で巨大な火の玉を放つのだ！

●サイクロンの術
360°に向かって巨大な火球を放ち、画面内の敵すべてに対してダメージを与えるぞ。

●ＢＩＧの術
ワルキューレが巨大化する。ジャンプの着地時に地震を起こし、周囲の敵にダメージを与える。

その他のアイテム

●ハート
ＨＰが、画面右のハート表示を回復する。

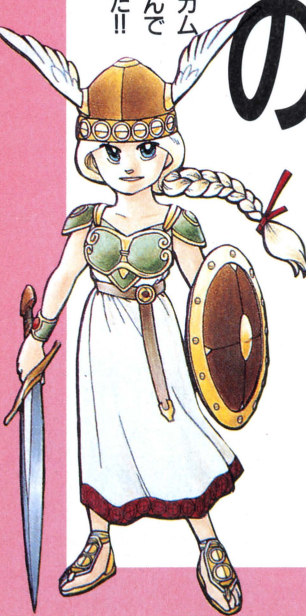
●魔法の素
ＭＰが、画面右の玉の表示を回復する。

●GOLD
３種類ある。小は５、大は20、袋入りは100G。（５面以降は10、50、100G）。



これがワルキューレの冒険世界だ!!

最終第7ラウンドに待つ真の敵・カムーズを倒すため、ワルキューレは進んでいく。前半の冒険世界はこんな感じだ!!



ROUND 1 サンドランド



敵の手から「黄金の種」うばい返せ!

さあ、冒険スタートだ!! とりあえず北をめざそう(ワルキューレの目的地は北だ。基本的には画面の上へ上へと進んでいこう)。このラウンド1では、ツインギラスを倒し"黄金の種"を奪い返すことが目的となる。比較的やさしいが、いろんな要素がつまった練習用のラウンドだよ。



◀ラウンド1をクリアすると黄金の種を奪回できるぞ。

▶分身の術で先制攻撃。大ダメージを与えよう。

▶倒すと大量にGOLDを出すぞっ!!

POINT8 ジャンプ2 さあ、本番ジャンプだっ!!

ボス・ツインギラスの住む時計台に行くには、空に浮かぶ岩を足場に、ジャンプしなければならない。ここで足場を踏みはずすと地上へまっ逆さま。きっちりダメージを受けるので慎重にいきたい(中には移動する足場もあるので、一歩一歩確実に!)。また、左右の足場には宝箱もある。まだラウンド1だし、すべて取るくらいの余裕がほしいね。

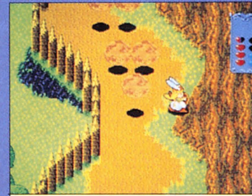

◀足場は地上高く浮かんでいる。踏みはずさないように!


▲ミスるときりもみしながら落下するぜ。


▲宝箱付近には敵も出る。注意して!

POINT7 トラップ 岩が落ちてきた!!

このあたりで岩がゴロゴロ落ちてくる。つぶされるな! 右によけるか剣で破壊するかで切り抜けよう。


▲岩は頑丈。壊すには時間がかかるぞ。よけた方が無難?

POINT6 ショップ ズールの店をのぞいてみよう

このテント小屋はズールの店(ズールは、すべてのラウンドに現れて便利アイテムを売ってくれるのだ)。このラウンドではワイドビーム、誘導弾、3方向ショットを売っている。手持ちのGOLDと相談して気に入った武器を買ってくれ!!



◀仲間といえどGOLDは取る。がめつい奴なのだ。

▶買う前に各武器の効果を尋ねることもできるんだ。

POINT2 宝箱 横道も見逃すな!!

業務用にはなかった横道。ここには宝箱がある。他にもPC用にアレンジされている所がある。見逃すな。


◀宝箱の中にはGOLDが入っているぞっ!!

POINT5 クイズ サンドラから魔法をもらおう!!

この家の中にはサンドラがいるぞ(当然、業務用ではなかったイベントだ)。ここでサンドラの出すクイズに正解すれば"分身の術"を教えてもらえる。超簡単なクイズだが、もし間違えると家の外に出され2度と中には入れない。気をつけてね。



◀これがクイズ。簡単でしょ。わざわざヒントをあげることもないよね。

▶分身の術は、前半戦でかなり役に立つ。必ず教えてもらおうぜ!!

POINT9 VSボス ツインギラスを倒せ!!

時計台のヌシは、ラウンド1のボス・ツインギラス。画面左側の首が伸び、右側は電撃攻撃をしかけてくる。2つの首の攻撃パターンを見切ればよけることも可能だが、強力な魔法や剣で、一気に片づけてしまいたい。まず"分身"でダメージを与え、剣でとどめを刺そう。クリアすればHPは全快する。危なくなってもあきらめずに戦え!!



▲双頭の竜ツインギラス。左右の首が違うパターンで攻撃してくる。強敵だっ!!

ROUND 2 炎の大地

魔の罠をくぐり抜け強力魔法をもらおう!!

マップ内にしかけられたワナが、グ～ンとグレードアップ。アリ地獄のようなシーザス、空を自在に飛びまわるフライドリルなど大型キャラも登場し、ラウンド1とは比較にならないほど難易度が上がるぞっ!!

このラウンドで忘れちゃいけないのがマップ内にいる老人から、ある魔法をもらうことだ。きちんと情報を集めれば、もらう方法はわかるはずだよ。



▲ラウンド開始早々、分れ道がある。険しい道と近い道。さて、どちらに進んだ方が得かな？ よ～く考えて……。

▶これが問題の老人。でも、簡単には魔法はくれないよ。



◀強敵ドラゴンがこいつ。岸壁の間から突然現れ、画面中を飛びまわる。もちろん、岸壁から落ちてもいけないぞ。

POINT4 パワーアップ 村娘を助けて、光の剣を取れ

沼の先に、魔物にいじめられている村娘がいるぞ。助けてあげよう。敵は、まわりをとり囲んで襲ってくる。接近される前に1匹ずつ倒していよう。無事助け出すと娘は自宅に招待してくれる。そこで母親から、"光の剣"をもらえるぞっ!!





◀お礼に光の剣をもらった。ラッキー!!

◀魔物を倒した。娘は大喜びで家に招待してくれる。

ROUND 3 マグマの洞窟

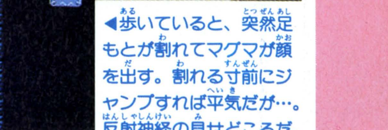
危険な洞窟は秘密がいっぱい

このラウンドは、巨大な洞窟内が舞台となる。中はいたるところにマグマが流れ込み、移動できる足場も少ない。正確なジャンプが要求されるぞ。しかも、洞窟内は秘密でいっぱい。隠された部屋もあるらしい。敵やワナと戦いながら、これらの秘密を解かねばならない。う～ん、ハード!! でも、ここには仲間たちがたくさん登場する。情報と支援を受ければきっと突破できるはずだ!!



▶洞窟内には秘密の入口もある。壁にショットを撃ち込めば出現するぞ。





▲ここにはサンドラの奥さんも登場する。ラウンドのどこかにいるサンドラの情報をくれる嬉しいキャラだ。

◀歩いていると、突然足もとが割れてマグマが顔を出す。割れる寸前にジャンプすれば平気だが…。反射神経の見せどころだ。

POINT3 ジャンプ1 練習のつもりで!

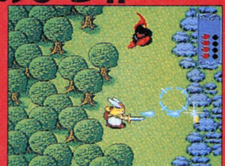
最初のジャンプポイントだ。ハスの葉を飛びうつりながら沼を越えていこう。失敗して落ちてもノーダメージ。練習のつもりで気楽にね。



▶落ちても平気。でもカエルには要注意。

POINT1 スタート GOLDと経験値をためよう!!

ゲームスタート。ここでは敵の数もまばら。ゆっくり確実に倒し、GOLDと経験値をためていこうぜっ!!

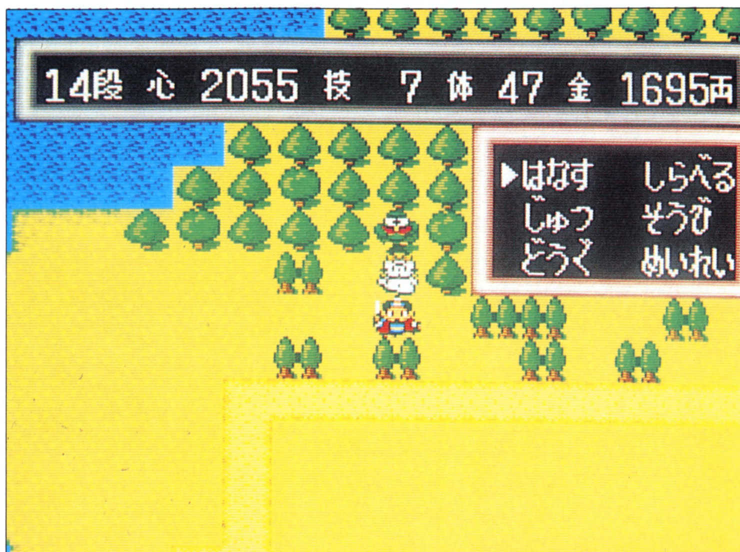


▲最初の敵はタッタ。ブーメランを投げてくる。

▲START







PCユーザー期待の桃伝ターボ!!

みんな、おこづかいの準備はいいかな!!



桃太郎シリーズの元祖『桃太郎伝説』を、PCエンジン用にリメイクした『桃太郎伝説ターボ』。先月号で最初の紹介記事をやって以来、読者からの反響も続々と寄せられているぞ。

このゲーム、上にも書いてあるとおり元はファミコン版なんだけど、ゲームシステムや謎解きなどが、ものすごくシェイプアップされてるんだ。(もちろん、グラフィックやサウンドのことは、言うまでもないよね)

月P編集スタッフにも、前作をさんざんプレイした人がいるけど、この桃ターボのサンプルを渡した途端、仕事を放り出して熱中し始めたんだ。つまり、前作で遊んだ人でも、思いっきり楽しめちゃうっていうワケ。

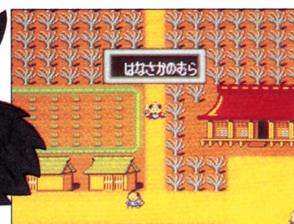


この桃ターボの発売日は、7月20日。今月号を読んだら、さっそくおこづかいを貯めて、来たるべき発売日に備えようぜ!



おとぎ話の村が、次々に

『桃伝ターボ』のゲームの舞台は、「はなさかじいさん」や「金太郎」、「浦島太郎」などの昔話の有名人(?)がいるおとぎの世界。「はなさかの村」や「金太郎の村」など、いろいろな昔話にちなんだ村が登場し、そこで謎を解いたり、敵を倒したりしながら冒険していくんだ。もちろん、桃太郎の仲間の「犬」「猿」「雉」もちゃんと出てくるぞ。



◀はなさかじいさんで有名な「はなさかの村」。でも、村にあるのは枯木ばっかり。花は咲いてないみたいだね。



▶「金太郎の村」。でも、ちょっと村に活気がないみたい。どうしたんだろ?

村の中には、便利な

マップ上のあちこちにある村には、宿屋や兵具店など、桃太郎の冒険にとっても役立つお店が揃ってるぞ。

お店で売っている装備品やアイテムは、村によって違うし、宿屋の料金も、その村ごとに違ってくるのだ。(先に行くほど高くなるよ)。途中でガンガンお金を稼いで、より良い装備を整えながら冒険して行こう。

あと、このゲームのセーブは、村にある神社でやるんだ。村によったら、こまめにセーブしておこうね。





◀宿に泊まれば、傷ついた身体も一発で治る。





◀ゲームのセーブをするところだよ。

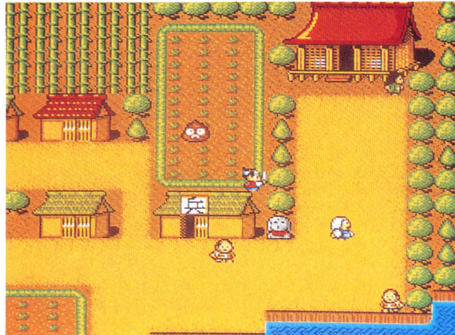
©1990 HUDSON SOFT

郎伝説 ターボ

登場してくるのだ

ハドソン／7月20日／5800円

SAVE



仲間を助けてパワーアップ!!

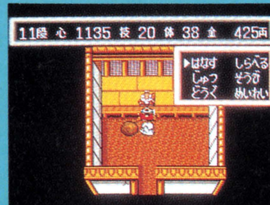
桃太郎は、冒険の途中で犬、猿、雉をお供にできる。この3匹は、直接操作できないけれど、いろいろ役に立ってくれるぞ。

剣と術を使って鬼退治しようっ!!

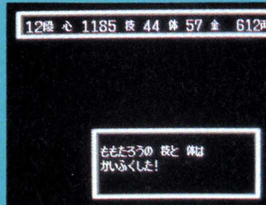
マップ上をトコトコ歩いていると、突然画面が切り替わって敵との戦闘シーンになる。この戦闘シーンでは、「たたかう」「じゅつ」「どうぐ」「にげる」の4つのコマンドを選ぶことができるんだ。

このゲームの敵キャラは、必ず1匹でしか出てこないので、武器と術をうまく組み合わせて戦おう。戦闘に勝つと「心の数」と「お金」がもらえるぞ。





◀術は、仙人のところで修行すると覚えられる。技の数を消費しながらかけるのだ。

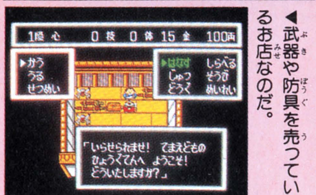


◀段が上がると「技」と「体」がフルに回復する。これって、とっても便利なんだよね。

段	普通のRPGで言うところのレベルのこと。上がると、技と体も回復するのだ。	技	術を使うためのM・P。これがなくなると、術が使えなくなるので、術のムダ使いはしないようにね。
心	経験値。敵を倒すことによって、少しずつもらえるのだ。一定数になると、段が上がる。	体	桃太郎のH・P。0になると、持ち金が半分になって、最後に立ち寄った神社まで戻されてしまう。

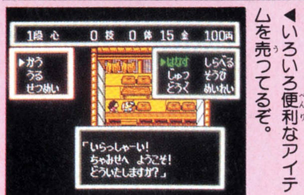
お店がいろいろあるよ!!

兵具店



◀武器や防具を売っているお店なのだ。

茶店



◀いろいろ便利なアイテムを売ってるぞ。

易者



◀ヒントをタダで教えてくれるのだ。

といちや



◀お金や道具を預かってくれる。利子もつくぞ。

桃伝ターボはパスワード バックアップ両方に対応!!

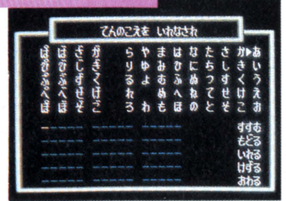
ファミコン版の桃伝は、パスワード方式だったけど、この桃ターボは、「天の声2」などのバックアップメモリとパスワード「天の声」との両対応だ。

バックアップメモリがなくてもちゃんと遊べるけど、FC版に較べて、パスワードがちょい長めなんだ。

やっぱり、バックアップメモリがあったほうがいいかも。



◀タイトルで、続きを選ぶと、パスワードかロードが選べるようになるのだ。



▶パスワードは、ファミコン版よりも長くなっている。間違えないようにね。



KLAX

テンゲン／7月下旬発売／5900円



アメリカの超有名ゲームメーカー、アタリゲームズ社の日本法人、テンゲンがPCエンジンについに参入した！　第1弾はこの春アーケードで大人気を得たKLAXの移植版!!

TETRISをソ連生まれのパズルゲームの傑作、東の横綱とすれば、このKLAXはアメリカ生まれ。パズルゲームの西の横綱といった番付になる。タイルを縦・横・斜めに合わせるという単純なルールの中に、奥深〜いおもしろさが拡がっているぞ!!

ヤメられない！トマらない！アメリカ

ルールは単純！



ゲートから次々と出てくる色違いのタイル。このタイルを縦・横・斜め、いずれかで3個以上揃えて消していく——これがKLAXの基本ルールであり、この3個以上のタイルを揃えることをKLAXと呼ぶ。

ゲームでは何種類(面が進むと増える)かの色タイルをパドルで受け止め、積み場に置いていくが、ヘタをするとタイルは消えず、ドンドン積み重なるばかり。積む場所がなくなるとゲームオーバーになってしまうから、いかに効率良くタイルを消すかがプレイヤーの腕の見せ所というわけだ。

縦・横・斜めのどれでも良くて、しかも3つ並べばいいの？　そんなのカンタンじゃん！　という人もいるかもしれないけど、時間が経つと出てくるタイルの数も増え（受け取るだけでも大変になる)、3つ揃えるのは、ほとんど脳味噌がウニになりそうな作業。

でも、実際にプレイすると、その大変な作業がヤメられなくなっちゃう。ほんとパズルって恐いよね。



例えば横。このタイルを落とすとピンクが3つ揃う。

で、ピンクのタイルは消えて、その上のタイルは下へ。

画面説明





パズルのヒミツはパドルにあるのだ！

このパズルのおもしろさを支えているのはパドル。実はパドルには最大5個のタイルを貯めることができ、ある時は、来たタイルをすぐさま積み場に落とす。ある時はジ〜っとパドルに貯めたままにするというような選択がOK。つまりは、タイルを積み場に置く順番を変えられるというわけ。またパドルはタイルを投げ返すこともできるのだ。

例えば、下の画面の例。青のタイルがあとひとつで「横揃い」するところだが、違う色のタイルはパドルに乗せたままにし、青を待つ、なんてこともできるのだ。

最上段のタイルは最も後で出たものだが、パドルから積み場に落ちるのは最初になる。



▲パドルには最大5個のタイルが乗る。

©1990 ATARI GAMES, TENGEN INC, TENGEN LTD.

全100面のパニックがプレイヤーを直撃する!



写真のように、面の最初にクリア条件が表示される。高等テクのヒントもあるぞ。

ステージ（このゲームではウェーブと呼んでいる）は全100面。

それぞれの面には、違うクリア条件が用意されていて、ある時は横10回、ある時はななめ13回といったように、面の最初にそのクリア条件が表示される。

これは実際にプレイするとわかるが、もっともカンタンな揃え方は縦3個、案外むずかしいのが横3個。また揃える回数ではなく、パドルで受け止めるタイルの数が条件になっている面も。

50面以後になると、タイルのスピード、枚数ともに凄まじく、パニック状態の連続になるぞ！



面が進むと、画面のデザインも変化していく。



5面ごとにワープも用意されている。

生まれのパズルアクション!

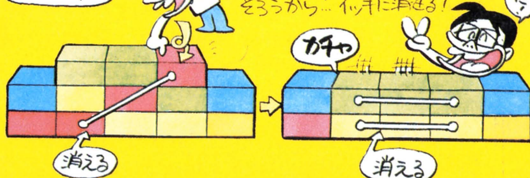
醍醐味は、ボーナス狙いと連続消し!



3個以上揃えるとタイルが消える、ということは、4個でも5個でもOK！ ということ。もちろん数が増えるほどむずかしくなるわけで、当然、点数も高くなる。で、ゲームになれてくると、ハイスコアを狙って逆に自分のクビを絞める、なんてことも多い（このあたりテトリスに似ているね）。

また、KLAXには連続してタイルを消すと高得点というボーナスもある。これには、タイルが消えた時に、それにともなって動くタイルを使って、またまたタイルを揃える、というテクニックが必要。けっこうむずかしいんだぜ、コレ。

◀▲ななめに一気に赤タイル5個を揃えた例。ボーナス点も高い。





これは横に黄タイルを5個揃えた例。

4個以上揃えると、拍手や歓声があがるぞ。



中にはオールマイティのタイルもある。これを使うと……。

縦・横・斜めで一気に何カ所かで揃えることもできる。

Zun
Zun
Zun
Panic!

LAST ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

ブレイン・グレイ／7月発売予定／価格未定 

今か今かと発売が待たれる超異色RPG『ラスト・ハルマゲドン』。先月号では、魔族たち（主人公だよ）の旅立ちから、敵のベースキャンプでアイテムを手に入れるまでを紹介したよね。今月はその続きの、コールドスリープルームの中を紹介するぞ。敵、異星人たちの執拗な攻撃を耐えながら、地上探索を続ける魔族たちに勝利はあるのか？　それを、じかにきみの手で確かめられるのは、もうすぐだ！



人類の残した遺産

魔界の入口を旅立って、異星人のベースキャンプを1つ叩き潰した、というところまでは先月号で紹介したよね。今月はその続き、いよいよダンジョンの1つ、コールドスリープルームに突入だ。

魔界から、北のほうに向かっていくと、ドームのような建物がある。コールドスリープルームだ。ここは、異星人の手に落ちていない、人類の残したもの。何か、人類が滅んだ理由がわかるかもしれないし、中に入ってみよう。おっと、その前にレベルを上げておくのも忘れずに。

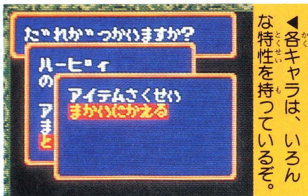
内部は複雑なダンジョンになっているぞ!!

パソコン版のダンジョンは3D画面だったけど、PCエンジン版では上から見たトップビューになっているんだ。もちろん、ダンジョン内にはいろんなしかけがはりめぐらされている。けどそれは、ここでは紹介せずプレイしてからのお楽しみにとっとこう。

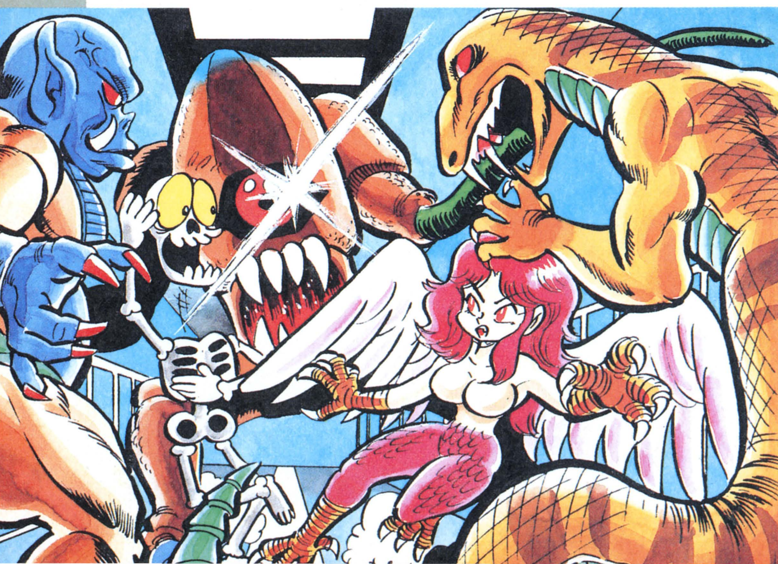


【モンスターの持っている特性をフルに活用しよう!!】

ダンジョンの中で、死んでしまうとなかなか魔界までもどるのが難しい。でも、そんなとき便利なのがモンスターの持っている特性だ。特に、〝魔界に帰る〟という特性を持っているキャラがいると、とってもラクチン。どこにいようが、一瞬のうちに魔界までひとっとび！　これを利用しない手はないね。



◀各キャラは、いろんな特性を持っているぞ。



コールドスリープルームに出るエイリアンたち

コールドスリープルームに出てくるエイリアンは、個性派ぞろい。カッコいいなんて見とれてるとやられるぞ！

ブラスト5

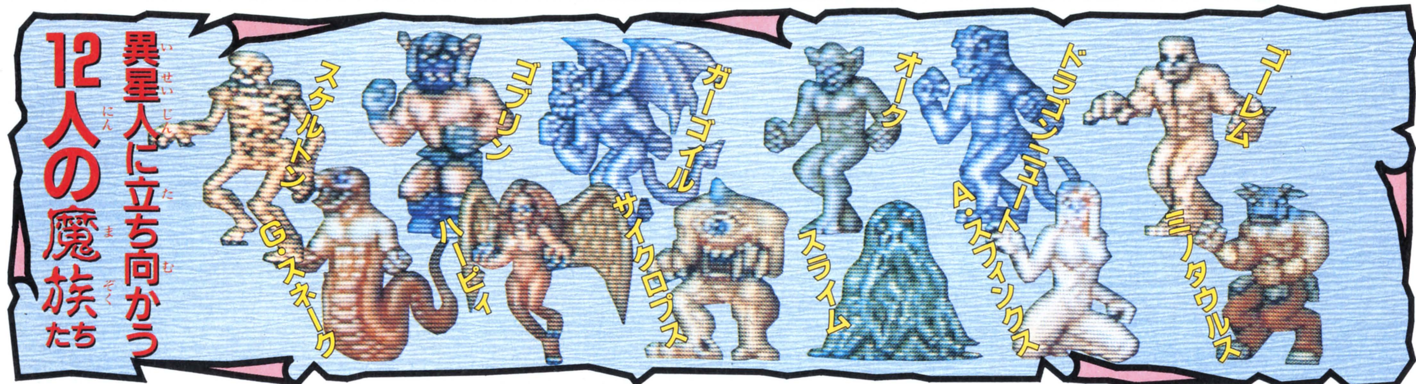


▲ロボットタイプで、かなりの攻撃力を持っている。気を抜くな!!

ギンベム



▲攻撃力、防御力、ともにかなり高い。油断するとやられるぞ。



"コールドスリープルーム"の謎とは!?

好奇心旺盛なモンスターが攻略のカギを握る

ここでは、コールドスリープルームでおこる、イベントの数々を紹介しちゃうぞ。ただ、その前に予備知識を覚えておかなくちゃね。実は各イベントはモンスターが持っている、ブレイン指数が密接に関係してくるのだ。例えば、イベントがおこる場所に行っても、パーティの中にブレイン指数の中にある"好奇心"というステータスが低いキャラしかいないと、イベントは起こらないんだ。よーっく注意しようね。

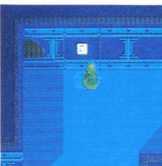
▲ガーゴイルの好奇心は5%だけど…。

▼オークだと30%だ。この違いが大きいってワケ。

EVENT 1 〈謎のメッセージ〉

たぶん、最初に起こるのが、このイベント。突然どこからともなく女の人のメッセージが聞こえてくるのだ（もっちろん生音声だよ）。内容はきみ自身で聞いてみてね。

▼何だろう、と近づいてみると…。





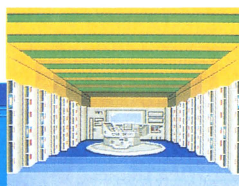
▲なぞのメッセージが聞こえてくるのだ。

EVENT 2 〈ディスク保管室〉

ダンジョン奥の、部屋に入ると、そこはディスク保管室だった。いくつものディスクの中から、"破滅の歴史"というディスクを見つけたけど、どうやって見るんだろう。

▼棚のようなものが見える。近づいてみよう。

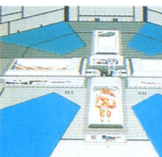




▲棚にはたくさんのディスクが収めてあるぞ。

EVENT 3 〈コールドスリープルーム〉

この建物の中枢、コールドスリープルームは、ダンジョンのかなり奥のほうにある。中を調べてみると、ベッドがあった。そして、ベッドの中にいるものは…。



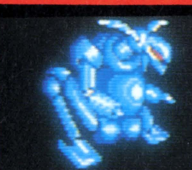
▲中にはいくつかのベッドが並んでいる。

▼こ、これはいったいなんなんだ!?



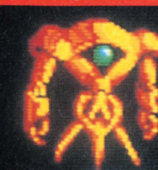


ブトバリスク



▲はっきりいって強い！接近攻撃より、魔法や特殊攻撃で応戦しよう。

ランドメカ



▲こいつもそうだがロボットタイプはジンがもらえないから、逃げるのも手だ。

スザージ



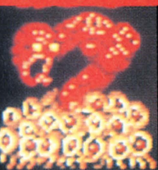
▲特に特徴はないけど、逆にいえばバランスがとれているってことだ。

ミミュール



▲こいつには、毒に関する攻撃がいっさい効かないぞ。要注意だ。

ポルクス



▲HPは少ないけど、火の攻撃にめっぽう強い、という特性がある。

クルト



▲そんなに強くはないけど、マヒ攻撃を仕掛けてくるから気をつけよう。

SINDIBAD

シンドバッド —地底の大魔宮—

IGS／6月2日発売／6700円

せっかくケルビムという強い助っ人を仲間にしたのに、人助けのために手放してしまった、シンドバッドたち一行。さ〜て、ケルビムはその後どうなってるのか？　とっても気になる新展開。さっそくいってみよっかぁ!!

前号までのあらすじ

父親捜しの旅に出たシンドバッドとアリババ。あこがれのシェラザード王女を助けたのはいいけど、それから彼女は、王様の悪い考えで、無理矢理結婚させられそうになっていた。その後、古代ロボットのケルビムを仲間にした二人は、ケルビムとともにパーティを組んで再出発。そしてシェラザードが連れてこられているビザンチンへ。ここで一行は、バグダッドから知らせにきた船乗りに事情を聞き、テリブラの卵を譲り受けて彼女を救い出した。ついに4人パーティになった一行は、旅の途中で、あのアラジンと再会する。そこで人助けのために、ケルビムを貸すことになったが‥‥。さぁ、ケルビムの運命はいかに！　そして、アガルタの謎は？？？

ついに父親の消息がつかめた

デリーで山の村の存在を知ったシンドバッドたち一行。さっそく山の村で老人の話を聞くと、なんとシンドバッドの父親が、アガルタで無事に生きているってことを教えてくれるではないか。それに、だいらいおん寺へ行くと、不思議な人物が待っているって‥‥。いったい誰が一行を待ち受けているんだろう。

▲こんなに有力な情報が聞けるなんて、はるばるきたかいがあったってもんだね。

▲ここにいるまじない師は、タダでHPを回復してくれるんだ。

▲山のほうで、なんだか気味の悪い声がするっていうんだけど。

ケルビム、再び眠りに就く！

ケルビムを率いるアラジン軍は、幸い敵に勝つことができたらしい。でも、ケルビムは、この戦いで倒されてしまったんだって。とても残念だね‥‥。

◀敵軍にはケルビムに似たヤツが？

◀これからケルビムなしで旅するのはチトつらいね。

最後の仲間ゴクー登場！

だいらいおん寺というと、あのサンゾー法師がきていたというバグワジの港町にあったよね。で、ここで待ち受けていた人物とは！　サンゾー法師の弟子のゴクーだった。こいつが仲間になってくれれば、心強いんだけどねぇ。

▶このお寺の中にゴクーがいるはずなんだけど。

▲なんだこいつ、やたら気性が荒いってか。いっちょ腕試ししてみっか。

ヤクシュニーっていったいどこなの？

バグワジの港に立ち寄ると、いきなりヤクシュニーという場所の名前が出ていたぞ。行ってみようと思っても、船乗りはどうやら怖けづいてチビッてしまい、行ってくれない。

バグワジ



▶チビッちゃうほど恐ろしいとこなの？

ウガンジョ



▶影がさしたような暗い海。怪しいなぁ。

そういえば、まえにウガンジョで黒い海の話を聞いたよね。ここと何か関係あるのだろうか？　バスラで船乗りをしているハサンを訪ねると、海図があれば行ってくれるというんだけど。となると、その海図を手に入れるのが先決だ。そういった資料をたくさん持っている人は‥‥。うん、バグダッドのマスルール。彼なら、何か知っているかもしれないぞ。バグダッドへ急いで戻ってみよう！

バスラ



▲まえに助けてくれたお礼に、ヤクシュニーに行ってくれるって。

バグダッド



▲マスルールならたくさん本を持っているから、もしやその中に海図が……。

力のつぼ

帰路の途中、ついでにちょいと足をのばして、カイロまで行ってみよう。ここで、ＨＰ回復のありがたいアイテム、力のつぼがもらえるぞ。やったね！



▲長い旅には、ＨＰ回復のアイテムは必需品。こいつぁおトクだぜ。

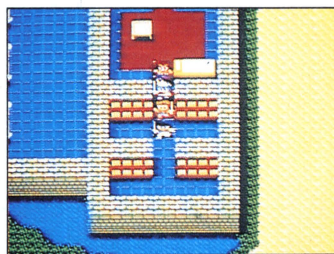
やっぱりあったのだぁ!!

相変わらず反乱まっただ中のバグダッド。だから、正面からは入れない。でも、どうせマスルールに会うんだから、すぐに裏口にまわろう。

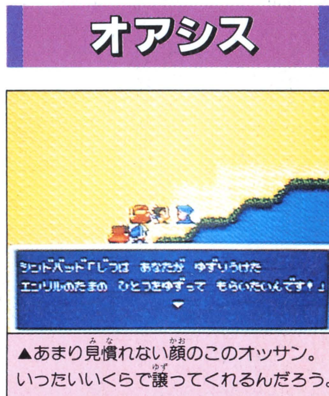
マスルールは、なぜかいきなしエンリルの玉の話をしてくれる。でもコレ、いったい何の効果があるのかなぁ。う〜ん、考えちゃうね‥‥。



▲エンリルの玉を売った？　何ソレ？　でも、手に入れれば重宝しそうだよね。


▲書斎にある大量の本。う〜む、たぶんこの中にあると思うんだけどなぁ。

オアシス



▲あまり見慣れない顔のこのオッサン。いったいいくらで譲ってくれるんだろう。

砂漠のオアシスあたりをブラッと捜しに行くと、奥の方に見慣れない顔の男がいたぞ。この人がエンリルの玉を持っているのでしょうか？

大きな祭壇が現れたっ!!

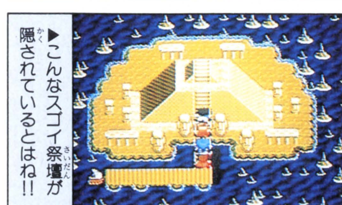
海図が手に入ったら、再びハサンに会いに行こう。そして船に乗り込むと、船はゆっくりと暗黒の海を航行していく。すると‥‥うわっ、小さな島にデッカ〜い祭壇があるぞ。ここはいったい、何するとこなんだ。



▶この古文書の謎が、解き明かされるかもしれないぞっ！


▶バスラの港の近くにハサンの船がある。

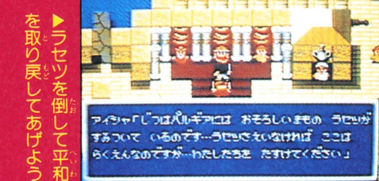

◀どうやらここが、この小島の入口になっているようだぞ！


▶こんなスゴイ祭壇が隠されているとはね!!

いよいよゲームも大詰めだぜ!!

そして天空のパルギアに昇ったシンドバッドたちの一行。ここには、ラセツという魔物がいて、毎月１人ずついけにえを棒げなければならないという。

この町には、ダンジョンがあるのだ。ラセツは、その奥深くに棲んでいる。しかも、そこには伝説の兜や鎧も眠っているということだ。



▶ラセツを倒して平和を取り戻してあげよう。

さぁ、まずは兜と鎧を手に入れて、ラセツを退治しに行こうじゃないか。気合いを入れ直して、突入しよう!!



▶ソロンというナマズにいろいろ聞こう。



▲いよいよ、最終目的地アガルタは近い。シンドバッドの父さんに会えるぞ。



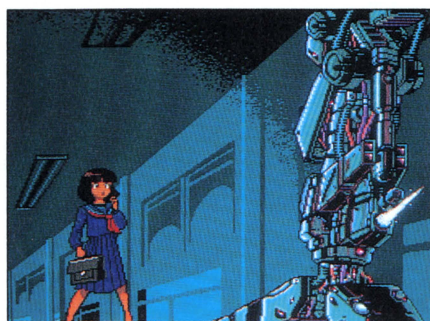
▲その伝説の兜と鎧って、どんなものなんだろう。必ず手に入れたいね。

©1990 IGS CORP.

HUDSON SOFT
PRESENTS



うる星やつら
★STAY WITH YOU★



あたる　「なにーっ、し、しのぶが
行方不明だとーっ！！」



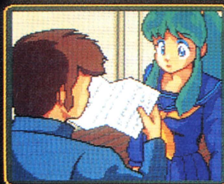
友引高校で
また一つ
事件が…

あたる「サクラさん。しのぶのことで
何か気づいた事は・・・？」
サクラ「残念じゃが、なにもない」

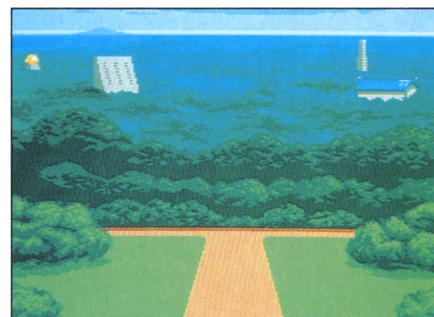


しのぶの事
気づいた事

あたる「『諸星あたるに告げる。
これはほんの予告に過ぎん。
次を楽しみに待て』



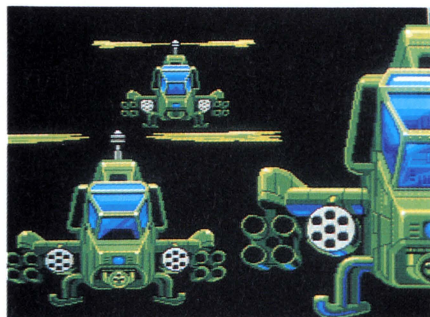
光る石
手紙



あたる　「なに探してんの？」
黒メガネ「それが、実はゆうべから
若の姿が見えないのです」



見る
話す
持ち物
移動





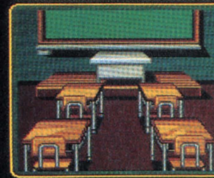
あたる「なんだ？ガチガチに
凍っているぞ？」



まわり
洗面器

第2、第3の
失踪

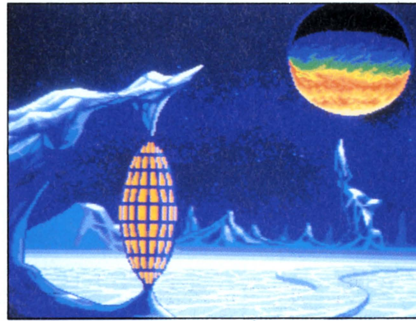
ラム　「ダ、ダーリン！！
なにかいるっちゃ！！」

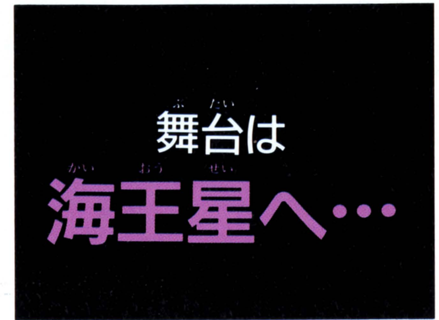


見る
話す
持ち物

©高橋／小学館、キティ、フジテレビ、©1990 HUDSON SOFT


あたる「あれ？ジャリテンが
おらんぞ」
見る
持ち物

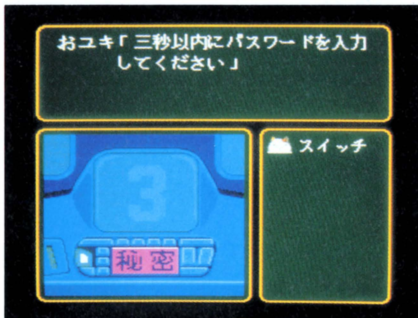



舞台は
海王星へ…


誘拐されちゃうけれど
心配しないでね。
ランちゃん、助けがくるのを
待ってるわ！じゃあね！！」
スイッチ



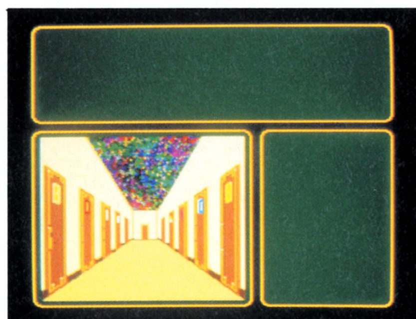

弁天「よう、そんなにあわてて
どうしたんだ？」
侍女「お姫様がいなくなりました」
ラム
テン
弁天
侍女


おユキ「三秒以内にパスワードを入力
してください」
スイッチ
3
秘密

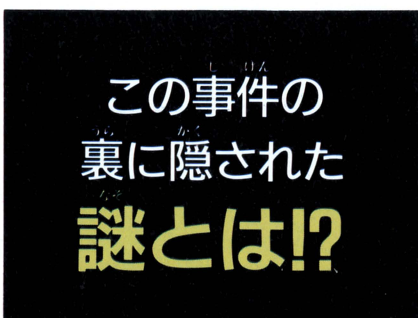

運命に
翻弄される
あたるとラム




あたる「雪原の真ん中に扉が
立ってる。因幡がいる」
見る
話す
持ち物




女兵士「なんだ、お前は！敵か！？
・・いや、そのアホ面は違うな」
見る
話す
持ち物


この事件の
裏に隠された
謎とは!?




1990.6.29
ON SALE
6500YEN

超絶倫人 ベラボーマン

ナムコ／7月13日発売／6800円





幸せな時代のノー天気ACTだ!!

先月に引き続き『ベラボー』の大紹介だ！ このゲームの舞台、'70年代初頭の日本で、本当ノー天気な時代だった。経済は高度成長を迎え、未来はバラ色、みんなが末は社長か大臣になれると信じてたもんだ。そんな時代を反映してか、ゲームに登場するキャラもノー天気な奴ばっか。今月は、これら敵キャラにスポットを当てるぞっ!!

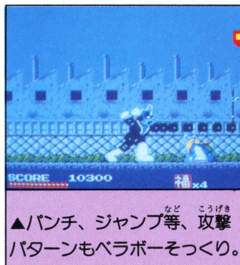
5～10ステージのボス攻略!!

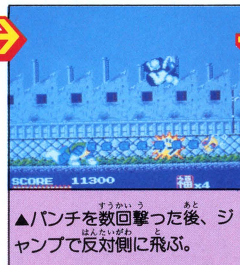
STAGE 5 ●本気になった爆田博士の巻 ～ブラックベラボー登場～

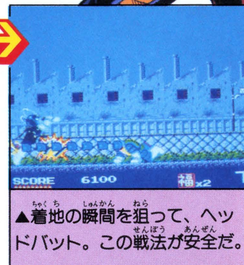
しょうぶだ！ ベラボーマン


▲鉄塔の上には、マグネイザーが待ちうけている。電撃攻撃に気をつけろ。

ステージ5は町内。各所には、障害物のように鉄塔が立ち並んでいる。メカ要石を利用して、飛び越していこう。ボスはブラックベラボー。ベラボーマンとうりふたつの正体不明キャラだ。敵か？味方か!?

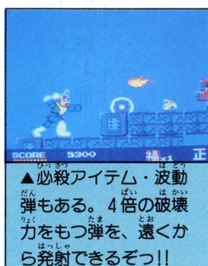

▲パンチ、ジャンプ等、攻撃パターンもベラボーそっくり。


▲パンチを数回撃った後、ジャンプで反対側に飛ぶ。


▲着地の瞬間を狙って、ヘッドバット。この戦法が安全だ。

STAGE 6 ●死守！新田駅の巻 ～ゾルダン登場～

わがなはゾルタン きみに し を、 あたえよう。


▲必殺アイテム・波動弾もある。4倍の破壊力をもつ弾を、遠くから発射できるぞっ!!

同じく町内での戦い。5ステージ以上に障害物が多いので、3種のジャンプテクをマスターしておきたいとこだ。ボスはゾルタン。最初は散発的に弾を出すだけだが、一度攻撃するとタテを装備するぞ。


▲最初はこの形。画面中をゆっくりと旋回する。


▲攻撃すると、怒ってタテを出す。タテを撃っても無効だ。


▲パターンを読み、タテをはずした瞬間にキックだ！

STAGE 7 ●アトランチス人襲来の巻 ～アトランチス大王登場～

げろげーろ わしが アトランチス だいおう。

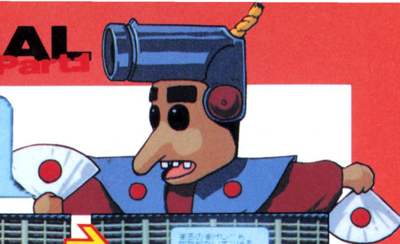

▲体にはりついてくるエネイータ。方向キーで振りほどかないと、ライフが減っていくぞ。

ステージ3以来の海底。ショットとボムで戦うシューティング面だ。ここで、海底軍団の大ボス、アトランチス大王が初登場するぞ。大王の周囲を回る4匹の小キャラ。こいつらを全滅させると、撃退できるぜっ！


▲大王自身は無敵。弾を撃ち込んでも当たり判定はないぞ。


▲4匹のザコを倒そう。左上からボムで戦うと比較的安全。


▲ザコが全滅すると、大王は引き上げていくぜ。



STAGE 8 ●忍者屋敷へ潜入の巻 ～ピストル大名登場～

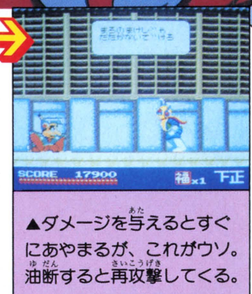

◀障子が突然開き、カラクリ君が現れる。

▶床から竹ヤリが…。忍者屋敷らしいワナだ。

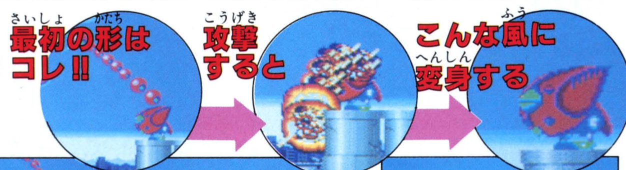
2つ目の忍者屋敷。ステージ4に較べると、唐傘爆弾や竹ヤリ等いかにも忍者屋敷っぽいワナが多いぞ。また屋敷内は、幾層にも複雑に入り組んでいる。迷わないでね。ボスはピストル大名。天下一のヒキョー者として、ゲーセンで人気を博したキャラだ。どんな風にヒキョーかというと…。


▲チョンマゲからの弾と、扇子爆弾が武器。ヒラヒラ飛ぶ姿も人をバカにしてる。


▲しゃがんで扇子爆弾をかわし、スキを見てキックで反撃。これが必勝法だ。


▲ダメージを与えるとすぐにあやまるが、これがウソ。油断すると再攻撃してくる。

STAGE 9 ●万博会場(？)危機!!の巻 ～トリガーG7登場～




◀プラズマーが強敵。どちらか一方を早く倒せ。

▶背景に注目。これは懐しの万博会場では…？

再び町内へ。爆田博士に狙われた万博(？)会場('70年代だから、当然花博ではない)を守るため、ベラボーマンが活躍する。

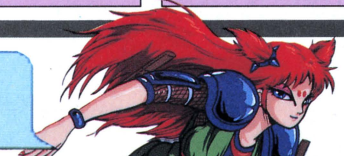
ボスは変形可能の強敵・トリガーG7だ。まず首を破壊し、次に本体を攻撃しよう。トリガーの攻撃は厳しいが、パターンは覚えやすい。見切れば楽勝だっ！


▲高い位置から吐く弾をジャンプでかわして……。


▲首が下がった瞬間に攻撃。この繰り返しで首を破壊。


▲変形後、飛び跳ねてくる。ヘッドバットで戦え！

STAGE 10 ●女ボスのお色気に苦戦の巻 ～わや姫登場～




◀妖岩道人。岩に変身し弾みながら襲ってくる。

▶『源平』でお馴染みの鉄球だ。当たるな！

サブタイトルどおり、やたらと色っぽい女ボス・わや姫と戦えるステージ10だっ!! このわや姫、ガチンとパンチが決まると、なまめかしいポーズですっ飛んでくれるのだ。フヘヘヘ……。

ただし、地下に仕掛けられた鉄球をはじめ、ワナもてんこ盛り。キミはたどり着けるかな…？

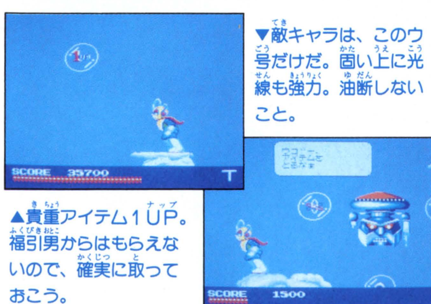

▲地をはうような爆発と短剣が武器。思いきり引きつけて、ジャンプでかわせ。


▲反対側まで飛んで、すかさずパンチ。決まった時のわや姫が色っぽいぜっ!!


▲わや姫のもうひとつの攻撃パターン。空中からの短刀は、しゃがんでかわそう。

STAGE 11 ●一時の休息の巻……その1 ～ボスは登場しません～

『ベラボー』には、アイテム取り放題のボーナス面が2つある。そのひとつがここ。雲をつたって上空に登り、アイテムを集めまくろうぜっ!! おにぎり、ラーメン等でライフを上げておけば、後の展開が楽になるぞ。



▼敵キャラは、このウ号だけだ。固い上に光線も強力。油断しないこと。


▲貴重アイテム1UP。福引男からはもらえないので、確実に取っておこう。



▲"新幹線"。取るとステージから強制的に飛ばされる。

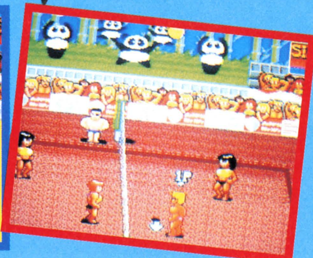
IGS／7月中旬発売／5700円



WORLD BEACHVOLLEY
ワールドビーチバレー







夏だ！　海だ！　ビーチバレーだ！　スポーツゲーム大好きの人もそうでない人も、気軽に楽しめるワールドビーチバレー。ムズカしいことは抜きにして、ビシバシボールをたたき込めるこの快感！　この夏のスポーツゲームはこれでキマリって感じだね。

夏だ！チリチリホットにビーチバレーだ！

単刀直入に対戦モード！



気の短いヒトも安心？　いきなりプレイするなら対戦モードだ。試合は一回ポッキリで、1人から4人まで遊べる（ビーチバレーは2対2で試合するのよ）。なんといってもこのモードがゲームの基本。ここで練習してからトーナメントに挑むっていうのがいいと思うよ。

努力と根性のトーナメント！

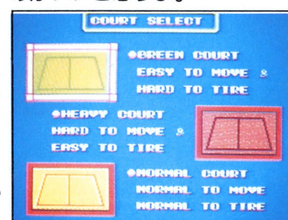


トーナメントモードでは、世界6カ国参加のビーチバレー大会に出場、優勝することが目的なんだ。勝ち抜き戦ってワケだね。こちらは2人まで。

当然、このモードはプレイ時間が長〜くなってしまうね。でも、1国勝つごとにパスワードが表示されるからだいじょうぶ。

コートも選べるゾ

試合の前には、コートの選択もできるのだ。グリーンコートは、動きやすくて疲れにくい。ヘビーコートは、動きにくくて疲れやすい。そして、動きも疲れも普通の、ノーマルコート。どれにする？



パラメーター変更

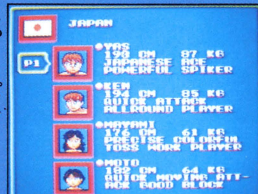
選手をセレクトしたら、その選手のパラメーターを好きなように振り分けることができる。要素はパワー・スタミナ・テクニック・ジャンプ・ランの5つ。きみだけのオリジナル選手を作ろう！



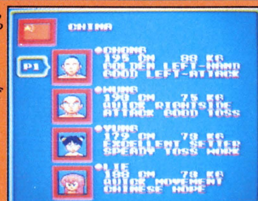
六つの国からセンタ〜ク！

用意された6つの国には、それぞれ4人のキャラがいる。対戦モードの時は、この24人の中からバラバラに選んでもOK。トーナメント戦では、トーナメント専用に用意されたキャラの中から選ぶんだ。

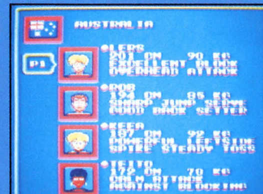
日本



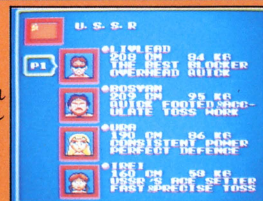
中国



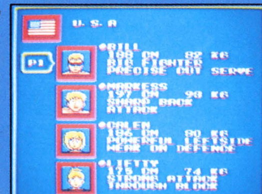
オーストラリア



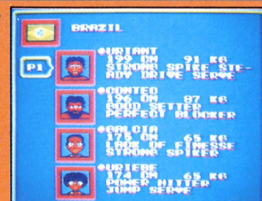
ソ連



アメリカ



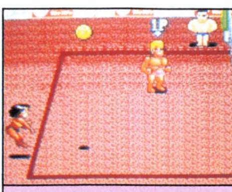
ブラジル



熱すぎる！ 砂の上のトロピカルな戦い！

▶▶まずはサーブ！

試合はサーブから。サーブ権があるのは普通のバレーといっしょだね。Ⅰボタンでボールを上げてⅠボタンでもう一回打つだけ。ジャンプサーブもOKだ。



▲このポーズがコミカルで楽しい。いくわよ〜っ！

▶▶レシーブ！

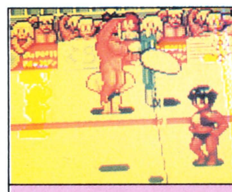
敵の玉を受ける重要なテクだ。Ⅰボタンで行うが、このゲームではかなりの幅のボール落下エリアを自動的にカバーしてくれる。これが親切でイイんだ！



▲おっと、超アブナイ。がんばっているねえ。

▶▶アタック！

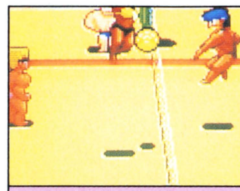
ジャンプしてボールをアタック。敵のコートにたたき込んで点を得るにはやっぱりコレだぜ！ 強さ、方向をコントロール可能。いろんなワザが試せるぞ。



▲わたしのアタックはだれにも取れない〜っ！

▶▶ブロック！

相手のアタックをジャンプして押し返す。ネットの前でジャンプするだけだ。ただし外してしまったら、後ろがガラ空きになって危険。よく考えて使おう！



▲ブロックされたらまたブロック！ 気合いで勝負だ。

▶▶トス！

アタックしやすいようにボールを味方に上げる。1人プレイの時はコンピュータが自動的にやってくれる。レシーブで取って、トス、アタックという流れだ。



▲いくわよ、絶対きめてねとトスが上がるのだった。

▼がんばった人にはスポーツドリンク。ゴクゴク



スポーツドリンクでスタミナ倍増！

敵、味方にかかわらず、サーブの時になんとスポーツドリンクで体力回復ができちゃう！ 長く試合をやってるとキャラがハアハアと体をゆすり始める。これは疲れてきたサインなのだ。疲れてくると移動が遅くなり、レシーブをしくじったりする。そこでスポーツドリンクを飲ませて、体力を回復するのだ！

ただし1チーム2回までしか休憩はできないよ。

実戦！テクニック！ あれもこれもあるのよ！

このゲーム、とにかくパワフルで玉が速い！ イージー設定にすれば玉の速度は落ちるが、やっぱり玉は速いほうが断然オモシロイぞ。そこで必要になってくるのが必勝テク。ちょっとご紹介しちゃおう。

まず、レシーブは自動にまかせるのが一番！ 方向キーを触らないでボタンを押しておこう。こうすればスゴいアタックが取れてしまうぞ。立っている場所だけ注意ね。アタックはジャンプとアタックの間隔が短いほど強力だ。バシバシッと決めよう！



▲熱い砂の上で、白熱の試合がくりひろげられる！



▲試合開始。男のウインクは気持ち悪い。

▶角度によっていろんなポーズが楽しめる。笑えるぞ。



◀敵のアタック前。キャラを中央にし、ボタンを押しておこう。



ナイスレシーブ！



◀写真でこのスピードをお見せできないのが残念！ 超はやいのだぜー

超ストロングアタックだぁ！ 気持ちいいぞ！

ボールが高めの時、ジャンプ&アタックを瞬間的に行う。このアタックを憶えると、ホントやみつきになっちゃうのだ。メチャクチャ速い。敵はたいてい取れない。まさに必殺のアタックだあ！

©IGS. CORP 1990

影狼の伝説 -NINJA SPIRIT-

アイレム／7月6日発売／7000円



月夜の晩に現れた魔界半蔵とは…!?

いよいよ発売日も7月6日と決定して、ひと安心。まだ全ステージを紹介するわけにはいかないけど、全七章のうち、前半の山場といえる第三章「魔界半蔵」を紹介することにしよう。この章では、主人公の月影を守るかのように最後まで月をバックに闘いがくりひろげられる。メインで登場する敵は、落武者の霊たちだ。ボスの魔界半蔵に出会うまでは、かなりきびしい試練が待っている！

第3章は忍鉄砲隊との闘いで始まる！



◀ジャンプしてかわそうとしても、忍鉄砲隊がすぐに銃口を向ける。ここは飛び道具で反撃するしかないのか……。

この章に入ってすぐ、月影は忍鉄砲隊の攻撃にあう。この鉄砲隊は前後から現れ、主人公に銃口を向けてくる。ジャンプすれば上向きに、下へおりれば伏せて撃つなど、とにかくしつこい。



▲前方から襲ってくる鉄砲隊たちを倒したからといって、油断はできない。後方からも続々と敵が狙い撃ちにくるぞ。



刀の先からリング状のものが出る、刀のパワーアープ。バリアの役目も果たすのだが、遠くの敵を攻撃するのにはむかない。

アイテムの霊光宝珠を取ると、そのとき使っている武器がパワーアップされる。これは、手裏剣が3本同時に発射可能になった主人公。

枯木の影に落武者の霊あり！



忍鉄砲隊が少なくなってきたと思ったら、枯木の影からスーッと登場してくる落武者の霊たち。主人公の倍以上もある体格の上、長い剣を振りまわす。倒しても倒してもすぐ復活してしまういやなやつだ。追いつめられてしまったら、もうあきらめるしかないのだろうか。



▲こんなに高く剣を振り上げる落武者の霊。うかつには近づけないぜ。



▲月影は、枯木の上に乗って攻撃することもできる。忍鉄砲隊もいるので気をぬけそうにないね。



©1990 IREM CORP.

幽幻坊と忍犬の強烈なW攻撃!!

ステージが後半にさしかかり、沼地に入ると、前の章でも現れた忍犬と幽幻坊が登場する。空からは忍犬が嵐のように襲ってくるし、地上では幽幻坊が武器を回転させながら追いつめてくる。落武者の霊たちをかわしてきたとしても、気をぬけないのだ。ここを生きのびればボスの待つ場所はすぐ目の前だ。





◀分身なら敵に当たってもダメージはくわないけどね。

▶とりあえず幽幻坊だけでも倒したいところだが、かなり苦しい。

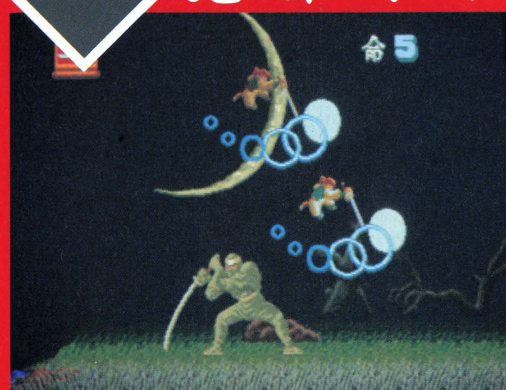




4種類の武器の中でも、かなりの威力を発揮する爆弾。パワーアップさせて連射が可能になれば、どんな敵をも寄せつけない!?

パワーアップすると回転させられる鎖がま。これは分身のほか、バリアの火輪の術を身につけた主人公。

BOSS 魔界半蔵



こいつが第三章のボス、魔界半蔵だ。長い太刀を片手に、ジリジリと迫ってくる。実はこの太刀をバリアのように使い、身を守ってもいるのだ。ボスが太刀を振ったときしか攻撃できないわけ。ジャンプで後ろにまわりこんでも、すぐ向きをかえる。



◀ボスが出現すると、当然のことながら画面スクロールはしなくなる。もはや逃げ場はないのか。

▶魔界半蔵が太刀を振ったら、ジャンプでかわすしかないかも。このときが攻撃のチャンスでもあるのだが。



◀空から鎖がま攻撃! しかし、やつは1度や2度のダメージはへっちゃら。いったいどれだけ攻撃すれば倒れてくれるのか。最良の武器は……!?

主人公に合わせて敵が強くなる!!

同じアイレムさんのゲームで、『Mr.HELIの大冒険』がそうだったように、この『最後の忍道』も、主人公が強くなれば敵も強くなる。だから、パワーアップしたからといって、喜んでばかりもいられないわけだ。特に、分身を2人にして武器を強力にすると、敵が異常に強くなってしまう。パワーアップすればゲームがカンタンになるゲームより、こういったシステムの方がリアル感があるよね。

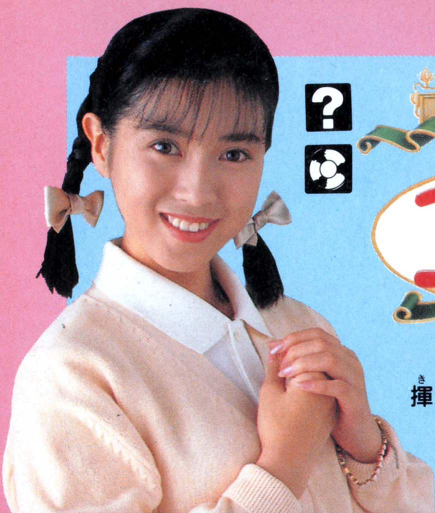


パワーアップ前 敵を倒しやすい。アイテムが出たからといって、やたらに取らないことだ。



パワーアップ後 敵がすごく硬くなる。ハデな攻撃ができてうれしいんだけどね。

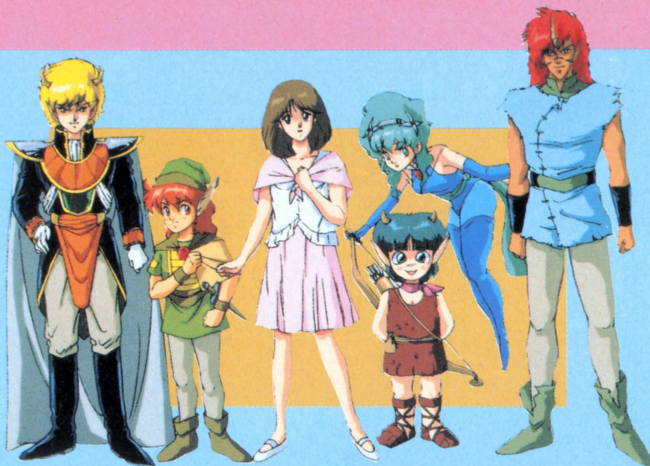






FAERIE DUST STORY
迷宮のエルフィーネ

ビジュアルシーンの美しさを十分に発揮した、アイドル・西村知美ちゃん主演のAVG。シューティングやアクションなどのミニ・ゲームも入ってる。お得でウレシイ一本になりそうだね!!

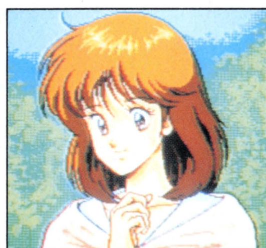


日本テレネット／7月6日発売／6780円

とろりんが妖精の世界で待ってるよ!!



前号でも紹介したけど、このゲームって今までのアイドル・ゲームとはチト違う。そして、フツーのAVGともかなり違ってしまうのだ。まず、プレイ画面はRPG感覚のフィールドタイプ。マップのあちこちに重要なキャラクターなどのポイントが散りばめられ、ストーリーのカギとなるイベントは、アニメ映画さながらのビジュアルシーンをたっぷり使って表現されているぞ。プレイヤーを不思議な世界に引きずり込む、謎や仕掛けも盛りだくさん。アイドルが主役のゲームだからってアマく見ちゃいけないよ!! キミはとろりんを救えるかな!?



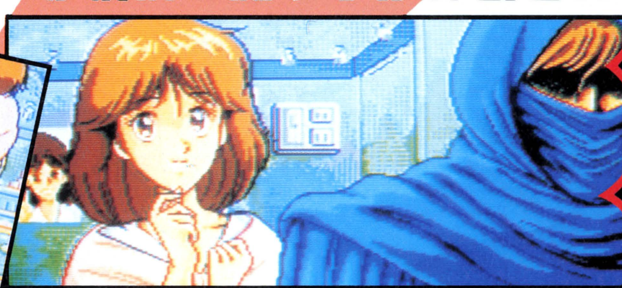
◀主人公・とろりん。彼女のお店『トモローズ』からこのゲームが始まる。
▼邪妖精の長・ミュウ。全ての幸福を壊そうと企む。

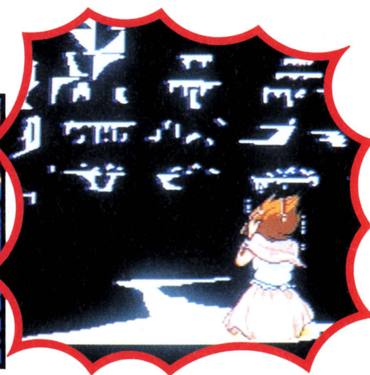


邪妖精の魔の手が伸びる!!









ミニ・ゲーム!

マニアのキミもきっと満足できちゃうぞ!

このゲームはもちろん本格派のAVGだけど、ボスキャラとの戦いでは、アクションやクイズ、シューティングなどのミニ・ゲームで対戦するシステムになってるんだ。どのゲームもシンプルだけど、ひとつのゲームとして十分に満足できるモノだ。

精霊の国

■カー・アクション・ゲーム

▶指先だけでなく、頭も使わないとクリアできないよ!



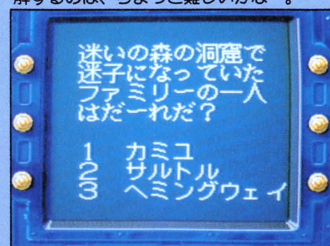
おもちゃの国

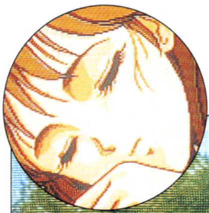
■クイズ・ゲーム



▲出題者は、ロボットのガンちゃん。よーく問題を聞いてね。

▼答えは選択式だけど、8問連続で正解するのは、ちょっと難しいかな…。





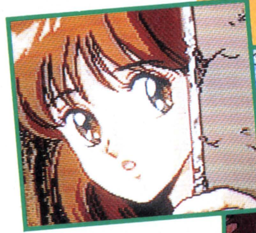
最初に訪れたのは、精霊の国…



邪妖精の魔法によって、妖精の世界に閉じ込められてしまったとろりん。気がつくと、そこは豊かな自然があふれる精霊の国。しかし、ここもすでに邪妖精・ミュウの手下どもによって乗っ取られつつあった。この国の力の源であるドリネードが、ゴブリンたちによって眠らされてしまったのだ！

このままでは、妖精たちまでも力を失い永遠の眠りについてしまう。この国を救うためには、ドリネードを目覚めさせる『目覚めの薬』が必要なのだ。この国のどこかに、『目覚めの薬』を調合できる薬剤師の老人がいるらしいんだけど……。

この国の最後に待ちうけるボスは、ゴブリンの頭・赤帽。手強いぞ！











▲この国には、ちょっと変わった人物が多いよ。困っている人を助けてあげれば、情報やアイテムがもらえる。

▼マップはちょっぴり迷路っぽい感じ。隅々まで歩いて、情報を集めよう！





▲使い方に、工夫が必要なアイテムがあるぞ。使い方がわからないときは、もう一度話を聞こう。

セーブの方法　セーブポイントは自力で探し出せ！



▲隠されてはいるけど、こんな風にわりと分かりやすいところにあるよ！

マップの中に数カ所用意されている、セーブポイントを探し出すこともゲーム要素のひとつになってるんだ。コレが見つからないとセーブできないからご用心！　もちろん、そんなに難しい場所に隠されているわけじゃないから、すぐに見つかると思うけどね。

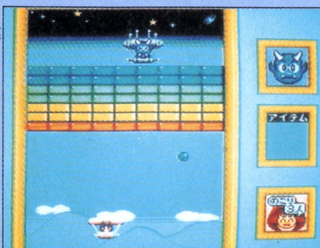


▲スタート画面でコンティニューを選べるようになる。

◀どの国でセーブしたデータかを、表示してくれるんだ。

音楽の国

■スカッシュ・ゲーム

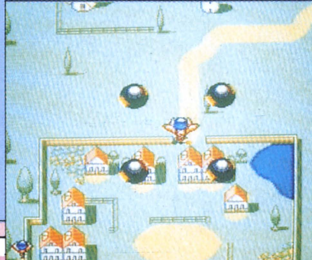


▶壁くずしの要領で、ボスの棲む城を破壊していくんだ。

真夏と真冬の国

■シューティング・ゲーム

▼画面の雰囲気はとってもメルヘンだけど、プレイするとかなりの手応えなのだ。



▼特殊武器・智美BOMBの威力は、かわいくて、スゴイ!!





©1990 TELENET JAPAN ©1990 SIN-NIHON LASER SOFT



ナグザット／7月発売予定／6,300円 3M SAVE

ナグザットの新作は恐怖のピンボール・ゲーム。どこが恐怖ったって、ピンボールと呼ぶにはあまりにもホラー！ あまりにも怪奇！ 容量を3Mに増やし、あの名作『エイリアンクラッシュ』をしのぐおもしろさに仕上げたのが、この『デビルクラッシュ』だ。発売はこの夏。真夏の夜はこのゲームで熱く！……ウ～ン暑くなるのはちょっと困るな……ゾゾーッと涼みたい！



これであなたも悪魔のとりこ。

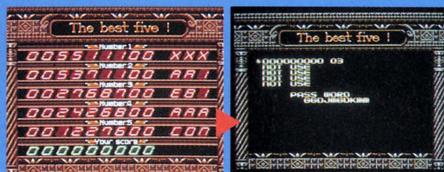
前作は異星人が相手だったけど、このゲームでは悪魔の城が舞台、という設定。容量アップにともなって、画面も縦スクロールの3画面に拡大。さらにプレイの途中でゲームがセーブできるようにもなった（パスワード制だけど、バックアップにも対応してる）。これでじっくり高得点が狙えるね。

1 PLAYER
2 PLAYERS

SPEED SELECT
FAST
SLOW

2人プレイの時は、それぞれ3つボールを持って交互にプレイ。またボールのスピードも選べるぞ。

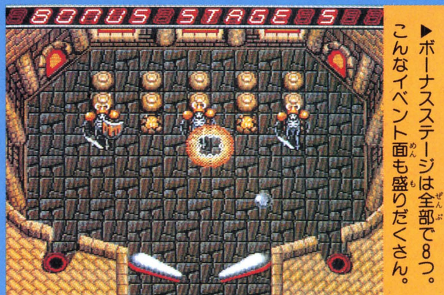
■ゲームの途中で、セーブできる!!



▲ゲームをポーズして、セレクトを押すとこの画面に。

▲さらにⅠボタンを押すと…これがセーブ画面だ。

■ボーナス・ステージもいっぱい！



▶ボーナスステージは全部で8つ。こんなイベント面も盛りだくさん。

飛竜がとび出す!!



▲竜の卵を壊すと、チビ飛竜の子!?…するとファイターか？

たたずむ竜が一匹、ボーボーと火を吹く。



▲竜の頭を叩くと火を吐く。炎に触れるとボールの方向が変わるぞ。

棺を破って虫がわく!!





塔を通るとストッパー出現！



▲でも、安心してボールを落としちゃうことあるんだよな。

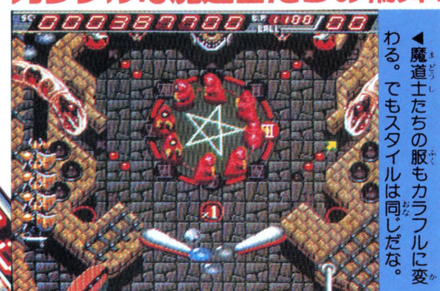
竜の頭
竜の卵
悪魔の棺
塔
大骸骨
骸骨虫

あぁ、墜ちてゆく。

大扉を破壊すると骸骨騎士が登場！



カラフルな魔道士たちの輪舞!!



◀魔道士たちの服もカラフルに変わる。でもスタイルは同じだな。

小スライム

チューブ

デビルゲート

骸骨騎士

魔法陣

小骸骨

大扉

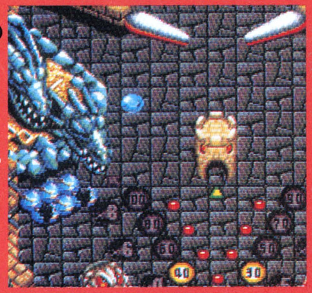
魔道士

小兵士

スライムルーレット

大顔面

高得点の謎もいっぱい！



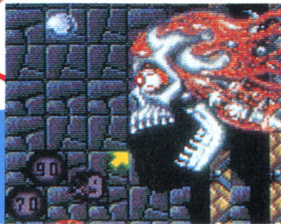
やや、ボールが青色に!? これも得点アップのチャンス。ボーナス・ステージ以外にも、こんなボールのカラーチェンジの他、いろいろな高得点ボーナス、1UPイベント……などが画面中に隠されているぞ！

ゲッ、眠れる美女の正体はビジターか!?

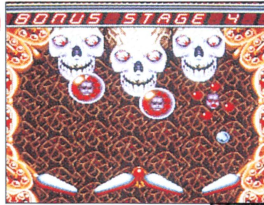


◀ウ〜ン、こんなことなら起こすんじゃなかった…！

骸骨がボールを追いゲタゲタと笑う！



▶エビイチ師匠に似ているが、本人はこれを見て涙ぐんでいた……。



◀こんなボーナス・ステージもある。♪ソ〜レ、ソ〜レ、鉄骨…いや違ったガイコツなのである。



▶火を吐くドラゴン。で、火を吹くようなバッティングは、ドラゴンズの落合選手…だったりする。

■ラストチャンスで1UPをねらえ!!



▶ナンバー合わせ。末尾から3ケタ目の数に合わせれば、ボールが1UP！

ボールが無情に墜ちてゆく…。

これがプロ野球'90

インテック
6月下旬発売／5800円

本気のプロ野球ファンなら、絶対に見逃せない監督シミュレーションゲームの第2弾!! 新鮮なデータをギッシリと詰め込んで、臨場感たっぷりの試合が展開されるぞ。キミも日本一を目指せ!!

監督は楽しくも苦しいのだ!!

前作もプロ野球ファンに大好評だったこのゲーム。選手データを一新して登場だ!!

とにかく、今年のペナントレースを争っている本物のプロ野球選手たちが、全員このゲームの中で活躍してくれちゃうのだ。だから、近鉄には"のも"もいるし、巨人には"ブラウン"もいる。もちろんダイエーの監督は"たぶち"だ。キミのごひいきチームが優勝できるかどうかは、キミの采配にかかっている!!

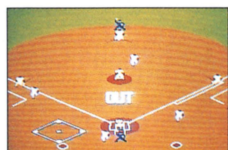
▼選手たちは、もちろん全員実名で出場してくれちゃうよ!!

▲試合結果や勝率なども、本物のプロ野球なみのリアルさだ。

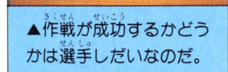
攻 チャンスはしっかり掴め!!

攻撃側のときは、ピンチヒッターやピンチランナーなどの指示の他に、ヒットエンドランや盗塁などの細かいサインプレーも指示することができる。全選手の打力や走力をしっかり頭にいれておかなくちゃね!!

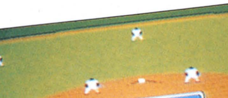




▶打者の能力を考えて!!



▲ピンチヒッターを起用するときは、その選手の守備位置にも注意。



▲作戦が成功するかどうかは選手しだいなのだ。



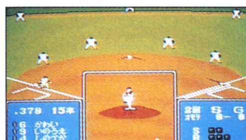
▲『まて』のコマンドが新しく加わった。今まではバントエンドランだったんだ。



▶指示を出すときには、選手の能力を確認しておこう!!

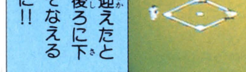
守 監督の仕事は状況判断!!

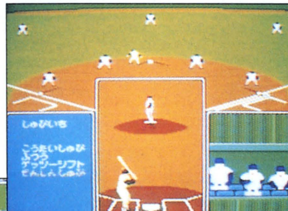
守備側のときに最も大ポイントとなるのは、野手の守備位置だ。相手打者の打力や投手の球質などを考えて、守備位置はコマメに変更したほうが安全だね。さらに投手交代は、状況を判断するタイミングが命なのだ!!







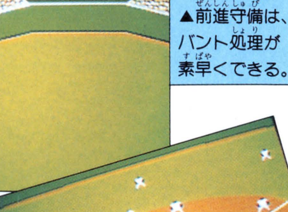




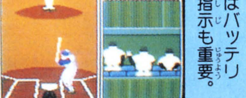
◀▶強打者を迎えたときには野手を後ろに下げて、長打にそなえることを忘れずに!!

▲前進守備は、バント処理が素早くできる。





◀ピンチにはバッテリーに対する指示も重要。





▲投手の交代時期は、監督のカンにかかっているのだ!!





監督はメチャクチャ忙しいのだっ!!

監督の仕事は、試合中の采配だけではない。試合後も他のチームの結果を見たり、次の試合の先発選手を考えたりなどなど、しなくちゃいけないことは山ほどあるぞ。

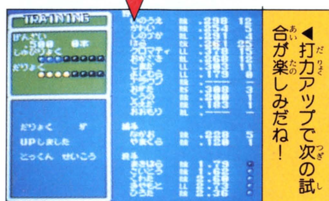
このゲームでは１試合終わるごとに、選手を１名選んで特訓することができるんだ。長いペナントレースを勝ち抜くには、チーム作りも重要なポイントなのだ!!



◀打力の強化は、主要打者を重点的に！



◀投手の特訓は、成功しないことが多いぞ！



◀打力アップで次の試合が楽しみだね！



◀時には、完全休養させてやることも必要。



▲ラッキー7の攻撃前には、ちょっぴりカワイイ応援合戦があるよ！



新タイトル発表!!

究極の野球ゲームになりそうだぞ!!

インテック
9月発売予定
価格未定

この『ザ・プロ野球CD』には、選手を操作するアクションモードと、監督となってペナントレースを戦うシミュレーションモードの２つのモードがあるぞ。野球ゲームのおもしろさをコレ一本で全て味わえてしまう決定版ソフトだ!!



▲登場選手たちはモチロン全員実名！ CD-ROM版では似顔絵だってついてるんだからっ!!

▶試合中の画面は、ちょうどTVのナイター中継をみているみたいな感覚だね。

▼球場の風景だって、とってもリアル。本気になって戦えそうなムードでしょ!!







▶選手として思いっきりプレーできる、アクションモードもあるんだぞ!!

▼スコアボードはこんな感じ。この球場は、きっと所沢にあるあの球場だろうね。



▲ホームランが出たりすると、このオーロラビジョンにハデに表示してくれるんだ。

©1990 INTEC INC.

攻略園

最新ゲーム研究 KOHRYAKUEN

今月の攻略ソフトは、シューティングファンも、思わずウーンとうなるほどむずかしい『ラビオレプススペシャル』を始め、サイバーシューティングの決定版、『ダウンロード』、CD-ROMのSFRPG『ソル・ビアンカ』とパワー全開。あきらめかけてたゲームをもう1度チャレンジだ!



ビデオシステム/7月発売予定/価格未定





ガンバればキミも突破できるSTAGE3・4完全攻略法!!

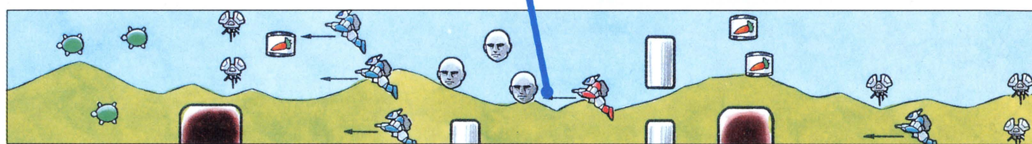
STAGE 3 妖魔の国

STAGE1・2に比べて、敵の攻撃がハンパじゃなく激しいSTAGE3。だけど、敵の出現パターンさえしっかり覚えておけば、突破できるはずだ。

光ってる間敵は無敵だ



◀無敵の時に弾を当ててもはね返される。普通の状態に戻ってから攻撃。



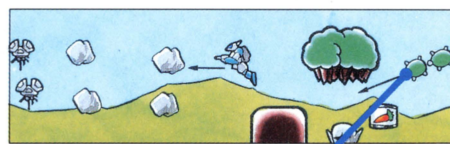
ブルーメタルソルジャー撃退法

最初に3匹並んで出てくる強敵、ブルーメタルソルジャー。でも、相手の足元を狙えば敵のレーザーにはあたらないのだ。あとは敵の出る位置さえつかめば、こっちのもの。



▲上の方で、1匹目のBMSを撃破。

▲すぐ下に移動して2匹目、3匹目を倒そう。





◀カメチャージャーの編隊が高速で、突っ込んでくる。下によけよう。

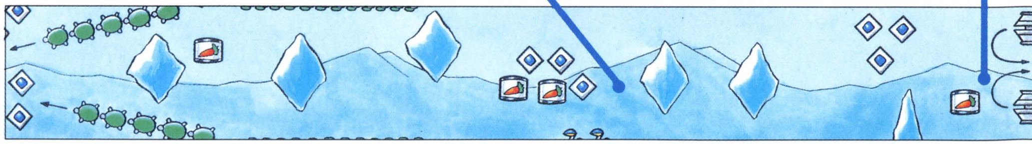
STAGE 4 妖魔の雪原

たくさんの障害物が、画面中を動きまわっているSTAGE4。ザコダーとカメチャージャーの不意打ちのような攻撃も多いから、こいつらの出現場所は特に要チェック。

深追いはキンモツだ



◀無理にアイテムを取ろうとせず、あきらめたほうが無難だぞ。



最初が肝心、パターンをしっかり覚えよう!



▲画面1番上で、カメチャージャーを撃破。

▲すぐ下にさがってアイテムをパンチで取る。

▲また上に戻ってザコダーの編隊を攻撃だ。

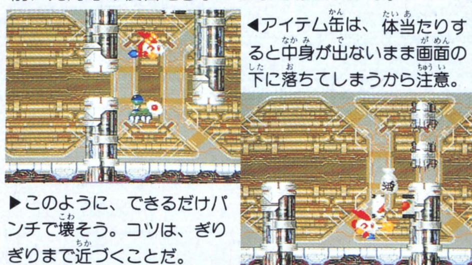


◀カメチャージャーが、上、まん中、下の3方向から高速で突っ込んでくる。上か下によけよう。



平和をとり戻すためのテクニック講座2

激しい攻撃が続く後半面を突破するためには、あらゆるテクニックを駆使しなければならないぞ。がんばって右の3つのテクニックをマスターしよう。おっと、その前に先月号の復習をちょっとしておこうかな。



◀アイテム缶は、体当たりすると中身が出ないまま画面の下に落ちてしまうから注意。

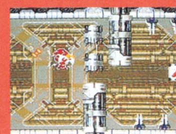
▶このように、できるだけパンチで壊そう。コツは、ぎりぎりまで近づくことだ。

ポイント1 撃たれる前にやっつけろ!!



いくら強敵とはいえ、敵が弾を出す前に壊しちゃえば恐くないぞ。ただ、これを実行するには完璧に敵の出るパターンを知ってないといけない。練習あるのみだ。

ポイント2 リボンを絶対あきらめるな!!

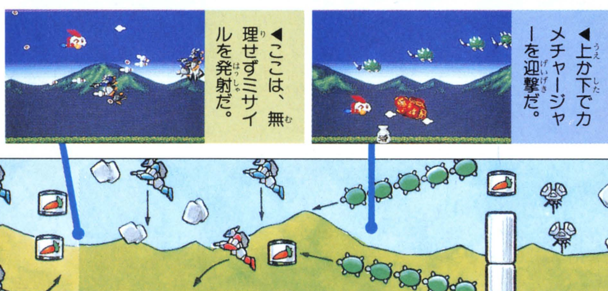


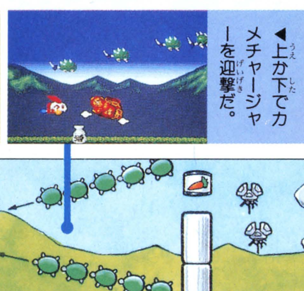
ダメージをくらって、リボンが取れてもあわてず、後ろ（左）に方向キーを入れっぱなしにしておこう。リボンが画面外に消えてしまう前なら、もう1度取ることができるのだ。

ポイント3 反射撃ちをマスターしよう!!



STAGE 4などに出てくる、ミラーサテライトをうつと弾が上か下に反射するのだ。これをうまく利用すれば、通常では攻撃できない敵を破壊することもできるぞ。





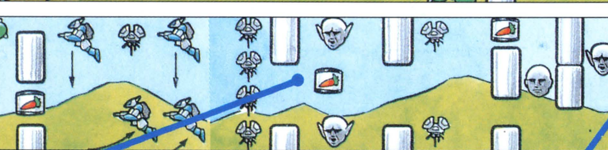
◀ここは、無理せずミサイルを発射だ。

◀上か下でカメチャージャーを迎撃だ。

BOSS 黒龍

STAGE 3のボス黒龍は、口からは炎、体からは2WAY弾を2連射してくる。ミサイルを持っているなら、黒龍が出たと同時に弾を打ち込みながら連射をすれば簡単に倒せるぞ。もしミサイルがないなら、顔のすぐ左にへばりついて連射すればだいじょうぶ。

▲この位置で連射していればめったに黒龍の弾にあたらないぞ。



ミサイルをケチるな!

柱のかげに隠れている敵は、追いつめられる前に、迷わずミサイルを発射しよう。



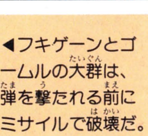
◀早めにミサイルを撃とう。

金色のカメに要注意!

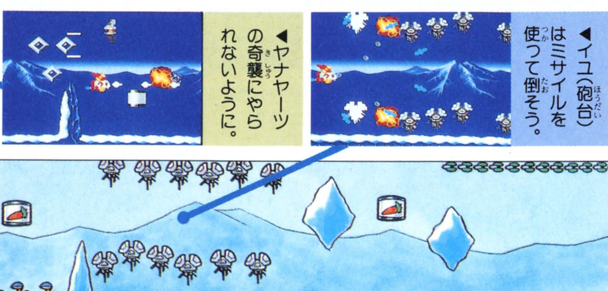


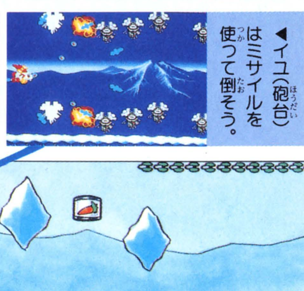
◀金色の敵はなかなか壊せないぞ。

フキゲーンは早めに破壊



◀フキゲーンとゴームルの大群は、弾を撃たれる前にミサイルで破壊だ。





◀ヤナヤーツの奇襲にやられないように。

◀イユ（砲台）はミサイルを使って倒そう。

BOSS スキップエレファント

画面いっぱいに弾をばらまくスキップエレファント。こいつも、ミサイルがあるなら速攻で倒せる。が、もしミサイルを持っていないときは、弾を引き付けながらスキップエレファントの周りを1周するようなかんじでよけよう。

▲じゅうぶん弾を引き付けて、スキップエレファントの弾をよけよう。



◀画面左上で待機して、敵が4機出たらミサイル発射。

下のくぼみのなかにいる敵は、パンチかミサイルで破壊しろ。

◀自信がないならミサイル。

◀余裕があるならパンチ攻撃がいいぞ。

◀最後に出てくるミラーサテライトは動きが速いぞ。

DOWN
ダウンロード　NECアベニュー

9大ボスキャラ攻略法だっ!!



STAGE1

AREA1 VS.ヘリボーン

武装ヘリ登場！ホーミングに注意

出現後、画面右側をゆるやかに旋回する。尾、腕、頭の順に破壊すればOKだ。ショットのレベルを3くらいに上げておけば、アッという間に倒せるぞ！


◀ヘリ型のメカボリスだ。


◀尾と腕は破壊した後注意。

◀ミサイルに変化して襲ってくる。

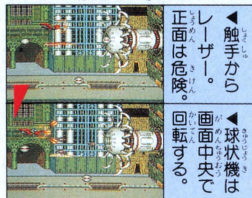

▲尾と頭部からホーミングミサイルを撃ってくる。だが、スピードがないので、簡単に撃ち落とせるぜ。

AREA2 VS.ネイルフラワー

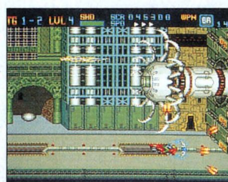
レベル4のバルカンで勝負だっ!!

レーザー、ホーミング、そして球状の護衛機まで装備した強敵。正面から戦うのは危険だ。でも、バルカンがレベル4になっていれば、安全な戦法があるんだ。


◀警察の防御ロボットだ。


◀触手からレーザー。正面は危険。

◀球状機は画面中央で回転する。


▲ボスの真下に入れば、レーザー、球状機の攻撃は受けない。前後の動きでホーミングをかわし、本体をたたけ！

AREA3 VS.フェイカー

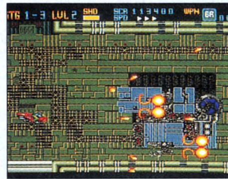
砲門だらけの壁!全門破壊せよ!!

壁に埋まった砲台だ。すべての砲門を破壊すれば倒せるぞ。各砲門からの弾数は多い。でも、離れて戦えば、弾の間をすり抜けられるくらいの余裕はあるぞ。


◀多くの砲で武装した壁だ。


◀最初は完全に壁に埋まっている。

◀動き始めると弾の数も増えるぞ。


▲砲門の数は9つ。1門ずつ確実につぶしていこう。サブウェポンは、チェイサーが有効だぜ。

STAGE2

AREA2 VS.レッドピクルス

合体・分離する巨大ウィルス出現

小型のノミが合体して巨大化。口、背中、頭、足の各砲門を破壊すると、今度は3体に分裂してしまうぞ。分裂後は、3体が回転しながら弾を吐いてくる。逃げ場は少なくなるが、敵は全身が弱点になる。速攻で倒せ。


◀小ノミが合体。この時接触してもダメージだ。

▶合体して巨大化。3種類の砲弾をバラまくぞ。


◀背→口→頭→足を壊すと分裂する。

◀メイン、サブの両兵器で速攻だ!!

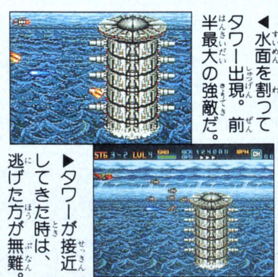
◀破壊後、小ノミに戻る。当たるな。

STAGE3

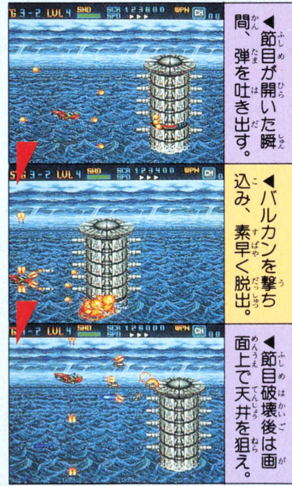
AREA2 VS.ハンサムボーイ

要塞入口を守る軍事タワーなのだ

軍事基地の入口を守る武装タワー。タワーの節目から通常弾、砲塔からレーザー、そして天井からはホーミングが襲ってくる。節目の砲門と天井を破壊すればOKだが、節目が開くのは一瞬だけ。チャンスを逃がすな!!


◀水面を割ってタワー出現。前半最大の強敵だ。

▶タワーが接近してきた時は、逃げた方が無難。


◀節目が開いた瞬間、弾を吐き出す。

◀バルカンを撃ち込み、素早く脱出。

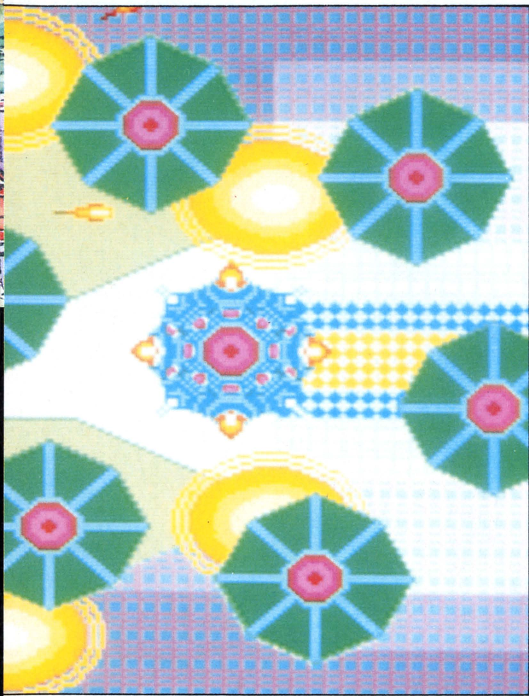
◀節目破壊後は画面上で天井を狙え。

LOAD

6月22日発売／6800円



電脳空間を舞台にしたイカすSFシューティング『ダウンロード』。いよいよ発売が目前に迫ってきたぞ。そこで、最終ボス“ネロ”を除く全9体のステージボスの攻略法を公開するぞ（どのサブウェポンを選ぶかで、多少展開は違ってくるけどね…）。月Pのお薦めパターンはこれだっ!!



STAGE4

AREA1 VS.スケアクロウ

多関節の固定砲台だ!

ステージ4前半エリアを守るスケアクロウ。巨大な固定砲台だ。だが、下半身は多関節で伸縮自在。上下の移動は可能なのだ。武装は3種類。ホーミングと通常弾、そして頭部が分離して突っ込んでくる。各弾は、前までのボスとは比較にならないほど速いぞ。



◀猛スピードで3種類の弾が飛んでくる。

▶関節が伸縮し、素早く上下移動する。



▶上半身が弱点だがタフ。武器レベルが低いと厳しいぞ。



◀一番恐いのは、頭部の体当たりだ。分離するタイミングを覚えこもう。

▶サブウェポンは、やはりチェイサーがお薦め。メインウェポンと併用して、速攻で倒す方がいいぞ。

AREA2 VS.キッドナッパー

超武装の合体ロボット

武装の強力さでは全ボス中最強だ。ビーム砲、ホーミング、巨大レーザー、レーザーシャワー、そして3連装の5方向弾まで持っている。ただし、動きと攻撃には一定のパターンがある。これを見切れば、ノーダメージで勝つことも可能なんだ。



◀上下が2分割する巨大ロボットだ。

▶このレーザーシャワーが恐い武器だ。



▶まずビーム砲、5方向弾、ホーミング、巨大レーザーがくる。



◀その後分離。上半身がレーザーを降らせる。地をはうように画面右へ逃げろ。

▶再合体した瞬間が狙い目。弱点の上半身に総攻撃だ。後は、この繰り返して戦おう。

STAGE5

AREA1 VS.ファットマン

宇宙空間に浮かぶ軍事ユニットだ

ビーム砲、5方向弾、ホーミング、そして2本の触手武器。これらの武装をすべてつぶせば破壊できるぞ。必勝法は、自機の上下の軸を中央に合わせること。これなら触手に当たらない。他の攻撃は左右の動きでかわせ。



◀グーンと伸びてくる触手は、かなりの迫力。



▶触手破壊後はホーミングがくるぞ!!



◀まず、ビーム砲から破壊すること。

◀中央にいれば触手は届かないのだ。

◀本体破壊後、上下から弾がくるぞ。

STAGE6

AREA2 VS.オハラ

電脳空間に巣喰う怪物の正体は!?

ゲームのすべての秘密を握るボスキャラ・オハラ。最初は、弱点でもある中央部から5方向弾を撃つだけだが、本体破壊後4つの肉塊に分かれて襲ってくる。肉塊の動きは速い。自機を最速に設定しないと逃げきれないぜ。

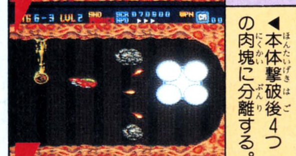


◀最もグロテスクな姿。果してその正体は?

▶戦闘中、天井から落ちてくる雫に注意しろ。



◀弱点は、本体の中央部分だ。



◀本体撃破後4つの肉塊に分離する。



◀肉塊の動きは速い。接触するな!!

ソル・ビアンカ
SOL BIANCA

メサイヤ(NCS)／6月発売／6200円



発売日がちょっと延びて、やきもきしたみんな。お待たせしました。『ソル・ビアンカ』の発売日が、6月に決定したぞ。もっちろんその間に内容も充実して、CD－ROMならではの臨場感あふれるRPGに仕上がったのだ。そうそう、この『ソル・ビアンカ』のオリジナルビデオアニメの方はもう見たかな？　こっちの方も、ゲームに負けずおもしろいビデオになってるから、ビデオとゲーム、2つの『ソル・ビアンカ』を楽しむのもいいんじゃない？

シナリオ2「アストロレース」攻略法

今月は、2つめのシナリオ、『アストロレース』を紹介するぞ。このシナリオは、シナリオ1の『ハンティング』に比べて、短めなので気軽に楽しめるのだ。とはいえ、イベントが少ない、とかマップがせまいなんてことはぜんぜんないぞ。あと、このシナリオには、NPCが加わって6人で冒険することになるのだ（詳しくはこのあとの記事を見てね）。

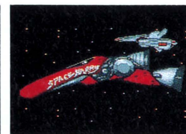


とにかく、これからの彼女たちの冒険から目が離せないことまちがいナシ。きみもはやく手にとってプレイしてみよう！

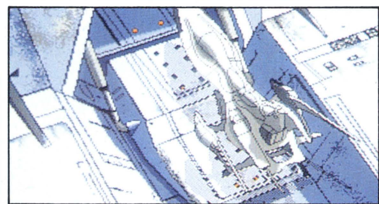
アストロレースSTORY

全世界が注目する、第27回アストロレースが、ザーム自治星系の主催によって開催されようとしていた。テレビに映る去年の優勝者、スペースハリーのゴールシーンを見ているソル・ビアンカの面々は、レースの優勝賞金が1000万ゴールドと、帝国領B級パスポートと聞いて大騒ぎ。海賊するより、レースに出たほうがもうかると、さっそく惑星ザームの宇宙ステーションに向かっていた…。



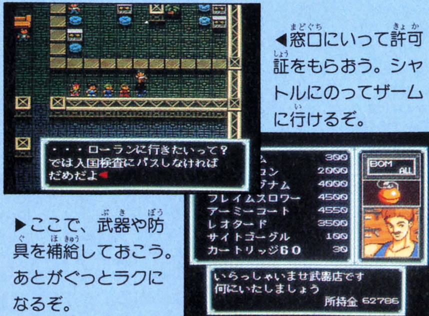






ステーション

シナリオ2のスタート地点が、このステーション。ここから、惑星ザームに行くワケなんだけど、入国許可証を手に入れないと、いけないんだ。さっそく窓口に行って、手続きをすませてこよう。ここには武器屋や、宿屋もあるから装備をととのえておくのもいいぞ。



◀窓口にいって許可証をもらおう。シャトルにのってザームに行けるぞ。

▶ここで、武器や防具を補給しておこう。あとがぐっとラクになるぞ。

マリナル

ザームに降りると、まずこのマリナルに来ることになる。ここで、ザームに関する知識を得ておこう。もちろん、武器屋、道具屋などで買物もしっかりとね。そうそう、去年のアストロレースの優勝者の、スペースハリーが、ケガをして、マリナルの北の山荘にいるらしい。あとで訪ねてみよう。



▼よーし900ゴールド払ってみよう。

▲道具屋で、ESPを補給するのもいいかもしれないねっ。

▲どうやら、このバームというところで、アストロレースがあるようだ。

山荘

山荘に行くと、女の子が襲われている！　なんとか助けると、その子はハリーの娘であることがわかった。しかも、娘を助けたお礼に、ハリーからアストロレース出場に必要な紹介状をもらえるのだ。

マルガリータを救え



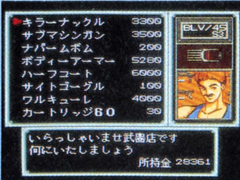
◀このチンピラ3人組。けっこう強いから注意して！

▶ここでハリーの娘、マルガリータがパーティに加わるぞ。

©1990 NCS・MASAYUKI OHNUKI/ORG

ゲスロン

マリナルの東にあるゲスロン。ここにも武器屋と道具屋があるから、チェックしておこう。あと、なにやら怪しげな会員制パブORGというのがあるんだけどザンネンながら入れないのだ。あきらめて先へ進もう。



▲ここの武器屋では、だいたいこんなものを扱っているぞ。



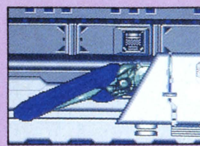
▲えー、メンバーカードなんか持ってないよぉ。

バーム

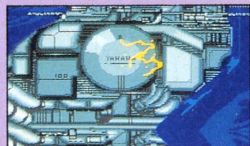
レースのスタート地点、バーム。ハリーの山荘でもらった紹介状を使って、レースに出場。とはりきったのもつかの間、レース中に乗っていたグライダーが故障してしまったのだ！



▶出場手続きしないと、レースには参加できないぞ。



▲いよいよレース開始。各マシンが発進するぞ。



▼マシンに電流が走る！ いったいどうしちゃったんだろ!?



▼レース観戦に来た帝国のフレイヤ妃。



氷の惑星

故障したマシンは、なんとか氷の惑星に不時着。外に出ると、他に不時着した参加者がいた。観測所に行けば助かると聞いて、救助隊に助けてもらったけど…。

▲惑星に着くと、古代の遺跡がいっぱいあった。



◀やった、救助隊に助けてもらえそう！ これでひと安心だ。



◀なにっ、イカサマってどういうことだっ!? 確かめてやる。

ゲスロン

惑星バームに戻ると、レースはすでに終わっていた。バームの町は、閑散としてレース前の活気あふれた雰囲気はどこへやら。人々の姿も消え去っていた。しようがないので、氷の惑星で聞いた、イカサマの情報が本当かどうかを確かめるため、再びゲスロンへと行くと、ギルドのアジトでボスが待ち構えているのだ。よーし、対決だっ！



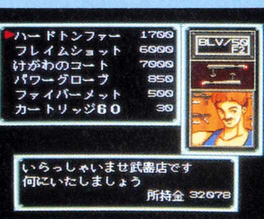
▲このボスが、なかなか強いのだ。あせらずに、じっくり戦おう。こいつを倒すと…。

シーエ

虹の滝の奥にある町、シーエ。ここでは、これといった情報は得られないんだけど、ボスに負けちゃったときなんかは、ここを拠点にして、ザコで経験値を稼ぐといいぞ。武器屋もあることだし、武器、防具の強化をすれば、ボスにだって楽勝できるかもしれないね。



◀おっとっと、ギャグもしっかり入ってたのね。



◀シーエの武器屋は、けっこう強力な防具があるぞ。

虹の滝

ゲスロンでボスを倒すと、虹の滝に親玉がいる、という情報を入手できる。ここでも、ギルドのボスが登場するけど、がんばって倒そう。ここで、ついに本当の黒幕の男が、明らかになるのだ。



◀親玉から、黒幕の名前をきだすことに成功!!



▲ゲスロンのボスに輪をかけて強い。ESPをフルに駆使して戦えば、勝てるはず。

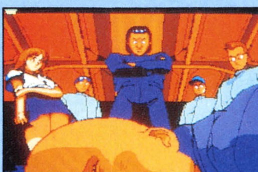
山荘

黒幕がいるダロンには、警備兵がいて中に入れない。パスが必要だというのだ。そこで、ギルバートに相談すると、彼は快くフリーパスをくれるのだ。うーん、ラッキーだね!! よーし、あとはダロンに乗り込んで、黒幕と対決するだけ。ダロンに直行だ。ダロンの町は、ハリーの山荘から東に行くとあるぞ。



ダロン

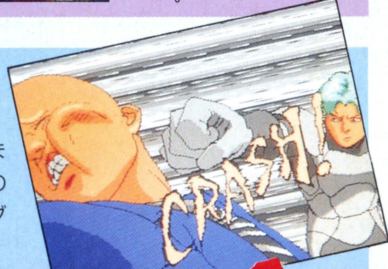
さて、いよいよダロンに乗りこんできたわけだけど、ここでのソル・ビアンカの活躍はきみの目でじかに確かめてほしい。でも、それじゃああんまりなので、ハイライトシーンをちょっとだけ紹介するぞ。このダロンまで来れば、エンディングはすぐそこ。がんばろう。



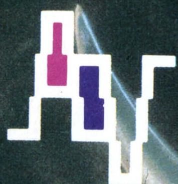
▲警官隊も応援に来ての、大立ち回り。ビジュアルシーンの連続だ。



▶マルガリータたちの前から姿を消す、ソル・ビアンカたちだった…。



ソル・ビアンカの冒険はさらに続く!!



救世主、現る。

7月27日発売!!

SUPER GRAFX 専用ソフト

8 メガ M HuCARD

標準小売価格
10,800円(税別)

このソフトはスーパーグラフィックス専用ソフトです。
普通のPCエンジンでは御使用になれません。

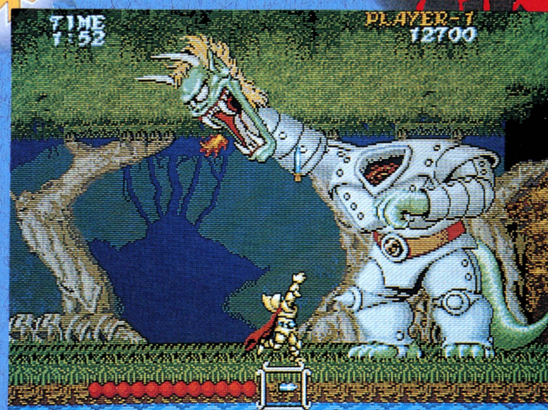
©1990 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM

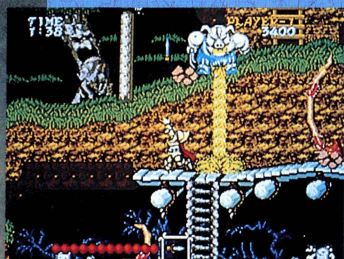
YAS.

NEC

DAIMAKAIMURA
大魔界村

圧倒的な迫力で、ゲームセンターに一大旋風を巻き起こした超話題作「大魔界村」。従来機では不可能といわれた大胆かつ繊細な映像表現を、スーパーグラフィックスの能力と、8メガの超大容量をフルに生かしてついに実現化！今、ビジュアル新時代の幕が開ける。





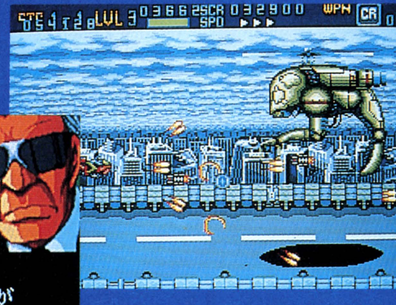


PC Engine



DOWN LOAD

大都市を管理するコンピューターのネットワークシステムに、突如未知のウィルスが発生。市民の安息を守るためのシステムが、一転して狂気の罠と化した。戦慄のサイコダイバーシューティング！





6月22日発売！

4M HuCARD　標準小売価格 6,800円(税別)

©1990 NEC Avenue

NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部　●〒102　東京都千代田区麹町2-14-2　麹町NKビル

●お問い合わせ　03(288)0330
平日/午前10:00～午後7:00
テープサービス03(288)0880

極めたゲーム・ソルジャー達へ。



西暦2061年
●
2大勢力
●
失われた核の脅威
●
機動要塞VOLOS[ヴォーロス]
●
奪取
●
極秘作戦
●
新型戦闘攻撃ヘリAVENGER[アヴェンジャー]

レーザーブランドの高度な技術は、このキーワードからとてつもないシューティングゲームをつくる。近未来を想定し、緻密に計算されたストーリー。CD-ROM²のパワーをフルに使った超リアルなバトルシーン。AVENGERに乗り込む者を震憾させる操縦感。マルチミッション、武装交換システムなどプレーヤーの選択が全てを左右する、多彩で幅広いゲーム展開。本格派を極めたゲーム・ソルジャー達の搭乗を待っている。

超話題作。絶賛発売中!!

コズミック・ファンタジー
・冒険少年ユウ・



心に残る魅力的なキャラクター達。絶賛を浴びる高品位グラフィック。
名作にふさわしい壮大なストーリー。生き生きと語りかける声優の声。
これまでのRPGを過去のものにした、CD-ROM²ならではのビジュアルRPG。
ゲーム内容も想像を絶する、ビックなスケール。人気爆発!! CD-ROM²の「名作」。

希望小売価格 6,780円(税別)

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル・TEL.03-268-1159
制作 新日本レーザーソフト株式会社

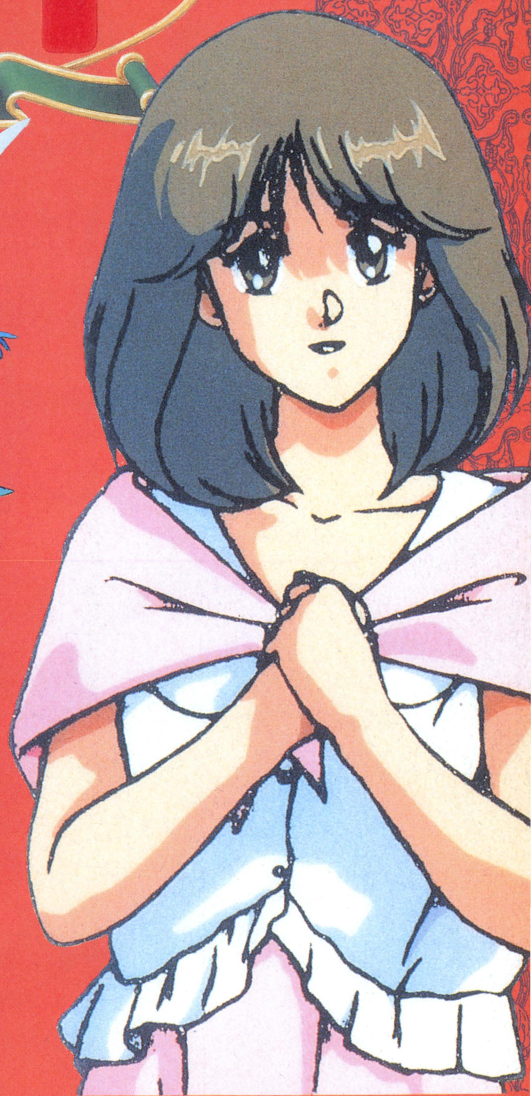




迷宮のエルフィネ







「アイドルゲーム」は、レーザーブランドがおもしろい。

「単なるアイドルゲームじゃつまらない。」レーザーブランドのコンセプトは、品質重視。CD-ROM²の可能性を極限まで稼働させる高度な技術が、人気アイドル「西村知美」をフルアニメーションで遊ばせる。臨場感あふれる、重厚で奥行きのあるグラフィック。広がりのあるパワフルなサウンド。夢あふれるストーリー。ゲーム性はもちろん、感性の鋭いプレーヤーたちを満足させる。細部にまでこだわりを持ち続け、アイドルゲームの新時代を示す。さらにフィールドタイプのRPGのように、キャラクターを操作して進める新しいタイプのアクションアドベンチャーゲームで、これまでのアドベンチャーゲームの概念を打ち破る。ステージのラストにシューティング、パズルなどのミニゲームを設定しバリエーションを楽しむことができる、まさにエポックメイキングなゲーム。レーザーブランドは、**「アイドルゲームはおもしろい。」**と確信する。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作 新日本レーザーソフト株式会社



制作協力■芸映■東芝EMI

小学館
WC
ワンダーライフスペシャル

暗黒竜メディウスを倒すため、
王子マルスは、最初にこの本を
アイテムにした。



好評発売中
定価630円
(税込)

シミュレーションにロールプレイングの面白さを盛り込んだ期待の大作ファミコンゲームを完全ガイド。
ナミの攻略本を超えた、任天堂初の公式ガイドブック。

- 全25面の完全マップと詳細な戦略分析がぎっしり。
- 豊富で見やすい㊙データ満載。
- ビギナーも、上級者も、何倍も楽しめる内容。

任天堂公式ガイドブック

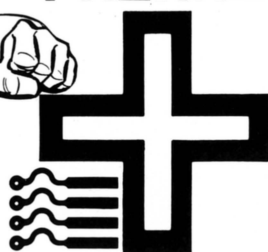
ENCYCLOPEDIA

[ファイアーエムブレム百科]

PC-ENGINE



■FOR GAME FREAKS



+PLUS

CONTENTS
今月の目次

梅雨入りである。雨ビャービャーの季節である。そんなこととは全く関係なく、今月はインターフェイスの特集。また、今月からＮＥＣホームエレトクロニクスの後藤部長による新コラムもスタート！

マソーマシン・インターフェイス
■～進行するインターフェイス
PC-DIARY
■(NECホームエレクトロニクス・後藤富雄氏)
ハイパーボックス
■(ハドソン・中本伸一氏)

より使いやすくよりリアルに インターフェイスは進化する!



インターフェイス（interface）とは、英語で「接触面」といったような意味。

今回紹介する「マンーマシン・インターフェイス」は文字通り訳すと、「人間と機械の接触面」。コンピュータ分野では、主に入出力装置を指す言葉だ。

例を上げると、パソコンの世界では、キーボードとマウスが代表的なインターフェイス。ゲームではパッドやジョイスティック。文字で命令を入力する場合はキーボードで、それ以外の命令は（モニタ画面上のある部分を指定する方式で行われることが多い）マウスやカーソルで、そのポイントを指す、というようなやり方が主流だ。

これらのインターフェイスは、そのそれぞれでやり方は違うが、コンピュータを「より使いやすく」することを目的として開発、研究されてきたもの。

なるべくカンタンな操作で、誰にでもわかるように。これが大原則。

例えばビデオの留守録のやり方にしても、これも立派なインターフェイスのひとつ。昔はけっこうメンドウだったこの操作も、今は「バーコードによる読み取り式」のものなども登場。どんどんカンタンになりつつあり、機械オンチの人でも大丈夫！といった状況が生まれてきている。

コンピュータが誰もが使える道具になるためには、ハード的にもソフト的にも、よりカンタンなインターフェイスが普及することが必要。

今月のプラスでは東京・青山にあるＴＥＰＩＡを訪ねいろいろな最先端のインターフェイスを紹介するぞ。



究極のインターフェイス「人工現実感」技術

現在、人間と機械を結ぶインターフェイス技術の中で、もっとも注目を浴びているのが「人工現実感（Artificial Reality）」。

これは「究極のインターフェイス」とも呼ばれるもので、ひとくちで言うと、現実感のある3D空間をコンピュータ内に作り出す技術。この仮想空間を通じて命令を出すことで、よりカンタンに、よりリアルに、コンピュータを操作しようというものだ。

で、この技術を実現するために必要なのが、人間の五感をなるべくスムーズにコンピュータに置き換えること。

右で紹介しているのが、人間の体の動きをコンピュータに伝えるインターフェイス、**データスーツ**。そして手の動きを伝えるインターフェイス、**データグローブ**だ。

この2つのインターフェイスは、米国VPL社が製品化したもので、光ファイバーと磁気センサで人間の動きを計測。それを数値データに換えてコンピュータに送り、3Dのコンピュータグラフィックで同時に表示している。

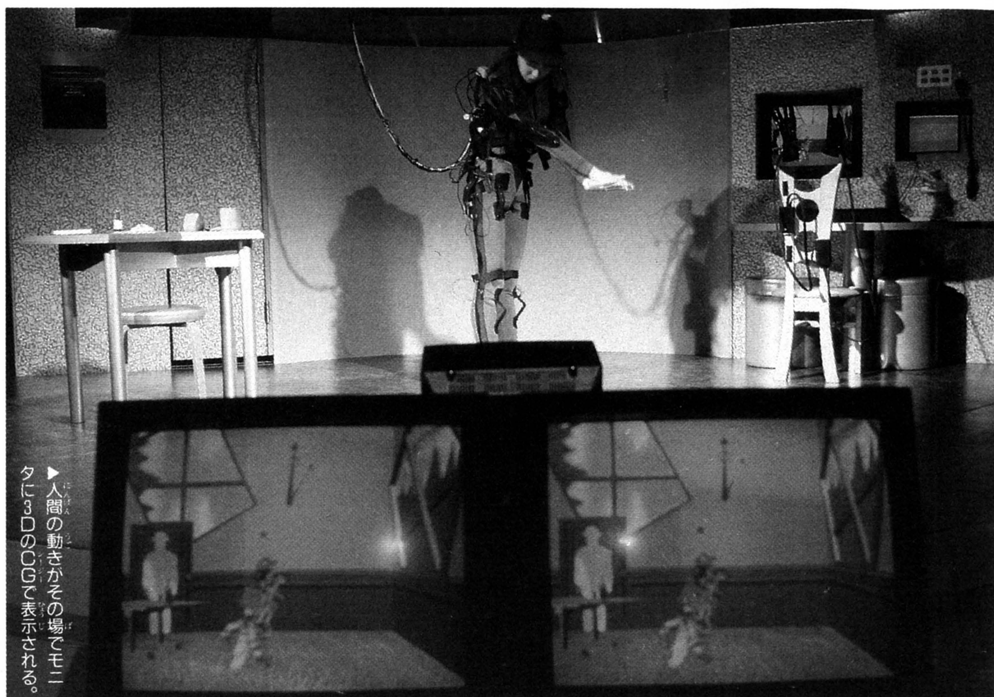
人間の動きを計測する方法を**データグローブ**を例にとってカンタンに説明すると……。

まず**データグローブ**自体の位置や傾きは、磁気センサで計測。あらかじめセンサ装置を固定して、周辺に磁界を張りめぐらす。その磁界の中で**データグローブ**を動かすと電流が発生するので（この辺の原理は中学で習うぞ）、その電流の大きさを計り、**データグローブ**がどこにあるのかをコンピュータが計算する。

また、指の曲げ具合は、光ファイバーセンサと呼ばれるものを利用。普通、光ファイバーは曲がってもすべての光を通過させるが、ここで使用されているものは、曲がると、その曲げ具合に応じて光をファイバーの外に洩らすタイプのもの。指を大きく曲げれば曲げるほど、通過する光の量が少なくなり、その結果、どのくらい指を曲げたかがわかる、という仕組みになっている。

データスーツの場合は、この磁気センサと光ファイバー以外に圧力センサなどが組み込まれていて、足への体重のかかり方も計測OK。体全体で66個の動きをとらえることができるようになっているそうだ。

ここで紹介しているのは、**データスーツ**を使って人間の動きをリアルタイムでコンピュータに伝え、3DのCG映像で再現するというシステム。そして**データグローブ**を使って、コンピュータ内部の仮想空間にあるカメラを操作。CGの映像をコントロールするというシステムのふたつ。CGは巨大なメモリと高速処理能力を持つコンピュータで行われている。



▶人間の動きがその場でモニタに3DのCGで表示される。

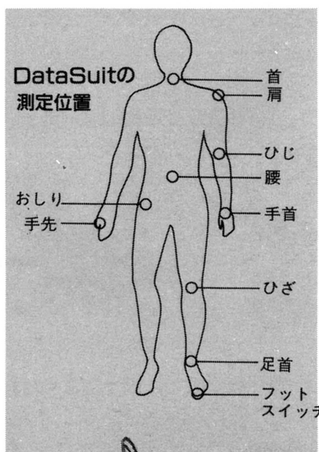
INTER·FACE

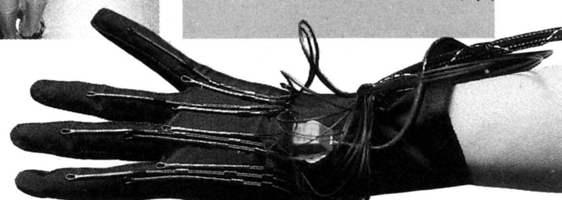


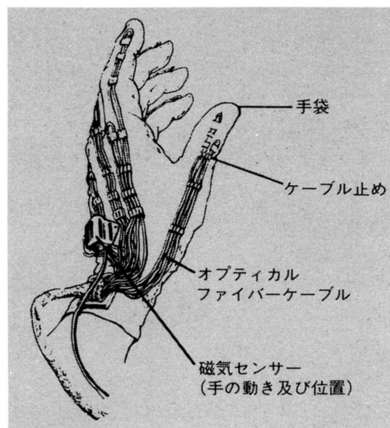
▲ヒジ、肩などの関節に様々なセンサがとりつけられている。



▼ケーブルを通してデータは伝えられる。背中はケーブルだらけなのだ。









▶手を上下左右に動かすと、カメラの位置が移動。その映像がテレビに出る。ズームもできる。

理想は、カンタンで統一された入力形式

コンピュータのインターフェイスを考える場合、現在何かと問題になるのは、操作が統一されていないこと。

主流は、TVモニタを通してコンピュータが現在どんな処理を行っているのかを確認しながら、キーボードやマウスで操作を行うというもの。だが、ひとくちにキーボードといっても、キー（キーボードに配列されている1個1個のパネルのこと）の種類や並び方が、機種によってちがっていたり、マウスもボタンの個数が違っていたりする。

また、ソフト面のことを言えば、機種によって互換性がなかったり、ソフトを起動させる手順が違っていたりもする。これは、ゲームに例えると、ある機種ではRUNボタンを押せばゲームがスタートするのに、ある機種では①ボタンと②ボタンを同時に押しながらセレクトを押さないとスタートしない、といったようなもの。で、当然のことながら、フツーの人には非常に使いにくいものといえる。

よく例に出される話で、車の操作方法は、アクセル・ブレーキ・クラッチなど、どの車種をとっても同じ。それなのにコンピュータは機種が違うと操作がガラっと変わってしまう。コンピュータが一般商品になるためには、操作系等の統一がまず必要、という意見がある。

この意見にそったものとして、TRONと呼ばれる統一規格も現在提唱されているのだが、メーカー間の争いもあって現段階では実現性は“?”。

また、最近はずいぶん使いやすいソフトも増えてはきたものの、コンピュータの操作自体、テレビや洗濯機と比べるとカンタンと言えるにはほど遠いものだ。

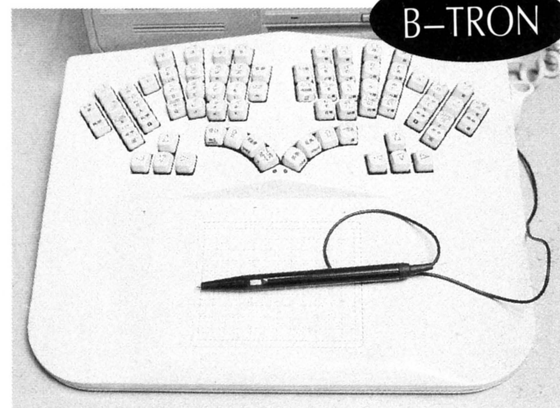
こう言うと「コンピュータは凄い機械なんだから、操作もそれなりにむずかしくて当然」と反論する人もいるかもしれない。が、これから先、一家に一台の時代を迎えるとなると、操作方法を人間の感覚に近づけていくことが非常に大事。

キーボードではなくペンによる文字の入力、指で直接モニタをタッチしてポイントを指す方式、アイコンを使って命令をわかりやすくする……など、現在「人にやさしい」コンピュータをめざし、さまざまなアプローチが行われている。

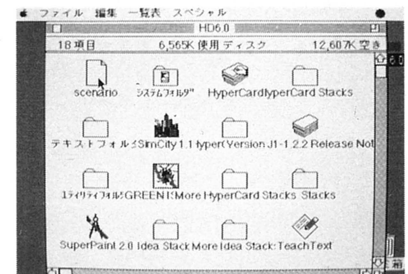
そしてこの先、それがどのような形で統一されるのかはわからないが、ゲームと同じように、ここでもソフトとハード画面からのアプローチが必要だろう。

キーボードやマウス、そしてペンを使わない全く違った入力形式もいずれは実用になるのだろうし、ここ数年の近い将来の間にインターフェイスの技術は、きっと凄い進歩を遂げるだろう。そして、さらに数年が経てば、安く使えるものとしてゲームの分野にも進出してくるだろう。その日がいつくるか、非常に楽しみだとは思わないかな?





▲TRONの入力装置がこれ。キー配列は人間工学を活かした設計になっている。ペンによる入力もできる。



◀アイコンによるわかりやすい表示も最近は増えてきた（画面はMachintosh）。



▲キーボードとマウス。現在、この2つがもっとも標準的なパソコンの入力装置だ。

HARP
Hightech Art Planning
インフォメーション

今回ここで紹介したデータスーツ、データグローブ、TRON仕様のパソコンなどは、東京青山の「TEPIA」で行われているHARP展（12月15日まで開催中）で見ることができる。

会場内には、最先端のいろいろなインターフェイスが展示されており、実際に触れるものがほとんど。カンタンなCGシステムや新しいサウンドシステムなど、実際に見たり聞いたりすると驚くようなものがけっこう多いぞ。



◀これがユーノスを利用した「ウイニング・ラン」。ゲームセンターの筐体とはひと味ちがう。

また、ゲームとしては、スポーツカーのユーノスロードスターの座席をそのまま利用した超リアル感覚の「ウイニング・ラン」（ナムコ）も設置されている。機会があれば、のぞいてみて損はないイベントホールだ。



TEPIAは東京の地下鉄銀座線・外苑前から歩いて5分の場所にある（上の地図を参考に）。開館時間は平日が10時から6時。土日、祝日が5時まで。月曜日は休館。入場は無料だ。

ゲーム界にも新インターフェイスが登場！

よりリアルで使いやすいインターフェイスを作ろうとする動きはゲーム界でも同じ。で、ここで紹介するのが、新しい2つの入力装置だ。

ひとつは、この秋、ファミコン用に登場する「パックスパワーグローブ」。これはアメリカですでにNES（ようするにファミコン）用の入力装置として販売されているもので、52ページで紹介しているデータグローブぐっと簡略化したタイプのもの。指を曲げたり、グローブを上下左右に動かして、ゲームをプレイするようになっている。発売時期は8月15日（予定）で、価格はセンサとセットで2万円内外を予定（発売元はパックス・コーポレーション）。



通常のボタンとテンキーもついている。

パワーグローブ

サイズ	全長	幅	重量
L	355㎜	185㎜	423g
M	300㎜	140㎜	402g

サイバースティック



▲アナログだから、レバーの倒し方でキャラの動きも変わるのだ。

PCエンジンでは、NECアベニューからアナログ入力OKの「サイバースティック」が発売予定（時期と価格は未定）。

左の写真は試作品。アナログ入力ができることで、例えば左にキーを強く入れるとキャラが左に速く移動する、といったように、今まではひと味違う操作感覚が実現する。

NECアベニューでは「ゲームセンターから家庭用ゲームに移植されているタイトルは多いが、そのプレイ環境までも移植されているものは少ない。そこでゲームセンターのアナログ感覚を家庭でも味わえるようにするべく、サイバースティックを開発した」とのこと。

対応ゲームがこれから先どのくらい出るかにもよるが、この2つの新しいハードが、どう家庭用ゲームの幅を拡げてくれるか？　注目してみたいね。

PC-DIARY —未来—

PCエンジン開発サイドからのメッセージ

第1回



NECホームエレクトロニクス
パーソナルプロダクト事業本部
商品企画部
後藤富雄氏

PCエンジンのハード開発者がゲームの未来について思うままに語るコラムがスタートだ。第1回はAI（人工知能）について語ってもらった。

■人に近付くゲーム達

コンピュータゲームが登場して数年が経過しました。遊ぶ人達の要求・希望を満たすために、ソフトの開発技術は日進月歩で進化しています。そして最近では、ゲームを楽しむ人達の要求・希望は個人個人により多岐多様なものになっています。そこでゲーム自体が進化（成長）して人間に近付いたらどうかということを考えてみます。

皆さんは、将棋や麻雀等のゲームをやったことがあると思います。最初はコンピュータに勝てなかったのに、いつのまにか勝てるようになったことはありませんか。（逆に絶対に勝てなかったことはありませんか。）これはゲームの「思考ルーチン」と呼ばれるプログラムが“初心者でも勝てるように”またある時には“上級者でないと勝てないように”と設定されているからです。

勝てるようになるのは、コンピュータの戦術がよめるようになったからです。これが人間の特徴である“成長する”ということなのです。“成長”しないコンピュータよりも、強くなってしまったのです。

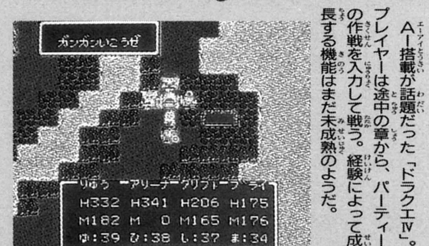
他の人と将棋や囲碁をやると、相手の実力と成長によって何度やっても同じ結果にはなりません。この様に状況によって結果が違うことが、将棋や囲碁が長い間楽しまれてきた要因ではないかと思います。

もしもコンピュータの思考ルーチンも人間と同じ様に成長することができたら、2度目の対戦以後は、まるで勉強をして強くなった人か、別の人を相手に楽しんでいるような感じになるのではないでしょうか。

実際の野球を考えてみてください。勝つために一生懸命練習したり、相手の弱点をついたりしますね。コンピュータゲームでも自分のチームに練習や試合をさせることで自分の弱点を克服したり、相手のチームの弱点を覚えたりできれば、実際の野球のような熱い戦いができるのではないでしょうか。もちろん、友達の成長させたチームと対戦させても楽しいと思います。

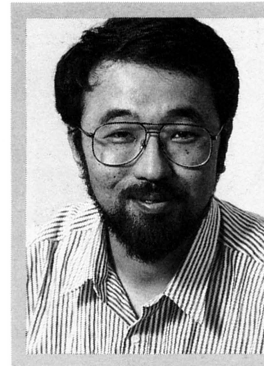
こんな楽しいゲームを実現してくれるのが「AI（人工知能）」技術です。今までのプログラムでは決められた事しかできなかったコンピュータも、AIの技法を使うとだんだん賢くなることができるのです。

PCエンジンでもこのAIを使ったゲームが多数出てくることが期待されます。



AI搭載が話題だった「ドラクエⅣ」。プレイヤーは途中の章から、パーティーの作戦を入力して戦う。経験によって成長する機能はまだ未成熟のようだ。

HYPER BOX



ハドソン技術本部長
中本伸一氏
SHINICHI NAKAMOTO

開発当初は、だれもが高価なコンピュータをゲームに使うことなど思ってもみなかっただろう。が、今やコンピュータゲームは逆にだれもが楽しめるものになった。ビジネスからアミューズメントへ。いろんな技術は遊びの分野に取り入れられてきたわけだ。そんな流れをとらえつつ、今月は、パソコンを取り巻く周辺機器とゲーム機の関係について語ってもらったぞ。

パソコンの技術は、やがてゲームに取り入れられる

前回はパソコンとゲーム機の違いについて説明しました。今回は、現在使われているパソコンの周辺機器についていろいろ説明しながら、ゲーム機への応用などを考えてみましょう。

まず一番に紹介するのが「マウス」です。

マウスの構造をカンタンに言うと、小さい箱の中にボールが入っていて、ボールの一部分だけが箱の外に出たような形になっています。このボールはどんな方向にも回転するようになっていて、箱を机などの上で動かすと、机に接しているボールが回転。この時、ボールの回転した方向と距離を計算することで、箱自体が、どの方向に何センチ動いたのかが、わかるしくみになっています。

このマウスを使用する時には、画面上に「マウスカーソル」という矢印が出てきて、マウスの動きに対応して、画面上を動くようになっています。そのポイントで何かしたい場合には、マウスについているボタンを押します。これを「クリック」と言うのですが、感覚的に言うと、方向キーで位置を選んで、ボタンで決定というのに似ています。

このマウスを使えば、まるで白い紙の上に鉛筆でしるしをつけるように、画面上で自由自在に場所を指定できます。どんな人でも、一度使えば、この指定のカンタンさは十分わかることでしょう。

こんな便利な機能を持つマウスは、先月号で紹介したパソコンの細かいグラフィック画面と組み合わせると、非常に強力な武器になります。

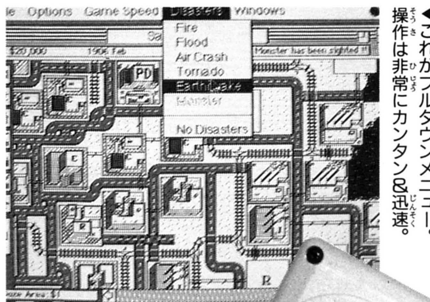
実際にボタンはなくても、画面のあちこちにたくさんのボタンを配置しておいて、マウスを使い、瞬時に様々な指示を出すこともできます。シミュレーションゲームなどで、マスを指定したりコマンドを出したりするには、まさにうってつけだと思います。実際、パソコンのシミュレーションゲームはすべてマウス対応になっています。またアドベンチャーゲームなどでもマウスはとても便利に使えます。

たとえば登場人物の誰かに話を聞く場合でも、ジョイパッドの場合は、まず「聞く」を選び、もう一つのメニューを出してきて「誰を」を指定する形になります。が、マウスの場合だと、「聞く」のメニューにマウスカーソルを合わせてボタンを押せば、カーソルのすぐ下に名前のリストが出てきて（これをプルダウンメニューといいます）そのままマウスをずらして名前に合わせてボタンを離せば良いのです。

マウスはこんなにも使いやすいわけですが、なぜ、ゲーム機には使われてないのでしょうか？

結論から言うと、まだ、マウスを使う環境が整っていないだけで、使えないわけではないのです。実際、PCエンジンのパッド端子は、マウスも接続できるような設計になっています。

今後マウスを必要とするようなゲームが多く出て来れば、PCエンジンでもマウスを利用する可能性は非常に大きいと思います。ゲームをする上で、入力方法や操作感覚は非常に大切な要素ですから、このマウスの登場は非常に楽しみですね。



◀これがプルダウンメニュー。操作は非常にカンタン&迅速。



▶マウスを裏側（机につける面）から見た場合。チラっとボールが顔をだしている。10数年前に生まれた画期的な入力装置だ。

また、パソコンのユニークな周辺機器として「光磁気ディスク」というのがあります。これは言ってみれば「書き換え可能なCD−ROM」です。数百メガバイトの容量を持ち、それを自由に書き換えができる装置です。

これがあれば、フロッピー数百枚分をひとつの光ディスクの中に収納できます。これとパソコンの巨大なメモリーと組み合わせれば、まさに何でもできる強力な武器となります。今までCD−ROMの弱点だった「途中結果を書き込めない」という問題も一気に解決できます。まさに革命的な周辺装置と言えるでしょう。

欠点は、若干値段が高いということと、データの読み書きのスピードが多少遅いということですが、これらは時間と共に解決できる問題だと思います。

どちらにしても、こうしたパソコンの周辺機器というのは、将来のゲーム機に大きな影響をあたえることになると思います。

CD−ROMや、通信ブースタに使われているモデム（電話回線とコンピュータをつなぐ周辺機器）などは、もともとパソコン用に開発され、パソコンの専用機器として使われてきたものです。

そうした周辺機器は、当初はとても高価で使い方も原始的なものでした。が、先進的なパソコンの世界で使用されている間に、低価格で使い易い周辺機器に生まれ変わり、現在ではゲーム機であるPCエンジンにも使われているわけです。

そういう意味で考えると、NECという日本一のパソコンメーカーが作っているPCエンジンが、現在、CD−ROMや通信機器などの周辺機器分野で最先端をつっ走っているのも非常にわかりやすいかと思います。

コア構想の将来は先程のマウスや光磁気ディスクなども仲間に入るかも知れません。みなさんも色々なパソコンの周辺機器に注目していて下さい。



月刊PCメディアプレス

PC MEDIA PRESS

TVゲームのふんいきたっぷり 最新ボード・カードゲーム大特集!

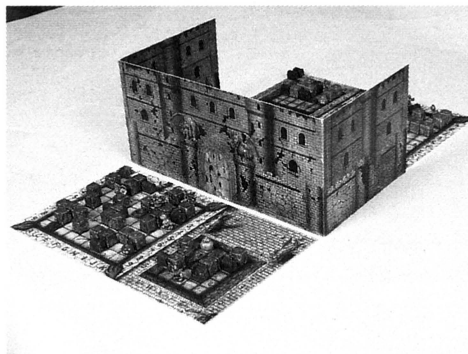
TVゲームの世界を舞台にした、ボード・カードゲームがぞくぞく登場しているぞ。たまにはテレビの前を離れて、友達とワイワイ遊んじゃおうぜ。

■ドラゴンクエストキングレオ

「ドラクエⅣ」から選ばれた81匹のモンスターと5種類の呪文で戦う、スリルとスピードにあふれた「UNO」タイプのカードゲームなのだ。カラフルなモンスターカードをコレクションするのも楽しいぞ。(1700円 エニックス)



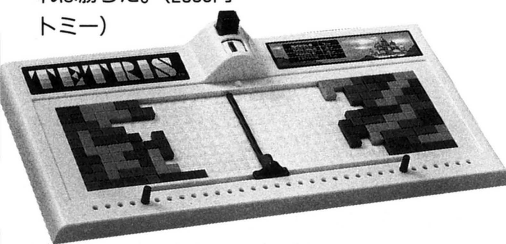
■ドラゴンクエストダンジョン



「ドラクエのジオラマを作ってみたい」、「ドラクエのフィギュアが欲しい」、そんなきみの夢をかなえてくれるのが、この「ドラクエダンジョン」。16体のモンスターフィギュアや宝箱など90個のパーツをちりばめて組み立てるダンジョンのジオラマは、ゲームの世界が飛び出してきたようだ。フィギュアに彩色すれば、臨場感はさらに倍増。しかも、そのジオラマでゲームがプレイできてしまう! ゲームは3種類のパターンがあって、どれも2人で対戦するロールプレイングゲームだぞ。(3800円 エニックス)

■対戦型テトリス

中央のルーレットを回し、表示されたブロックを組み合わせて、横ラインを作れ! ラインが揃えばポイントを獲得、相手を手づまりにすれば勝ちだ。(2500円 トミー)



■ウィズボール



「ウィザードリィ」の世界で行われている球技、「ウィズボール」がカードゲームになったぞ。一見、野球みたいなんだけど、元々は格闘技から派生したスポーツ。過激なスリルを思う存分、満喫できるのだ。(2500円 アスキー)

■ウィザードマスター

魔法世界「ヘムデーム」がゲームの舞台。きみは魔法使いの一人になって、他のプレイヤーと権力の象徴である4つの秘宝を争そうんだ。魔力や配下のモンスター、妖精を率い、ヘムデールの魔王を目指せ。(1800円 やのまん)





特撮大好き野郎におすすめ

バンダイサマースペシャルウルトラマンフェスティバル90

7月28日から9月2日まで、特撮ファンには見逃せない一大イベント「ウルトラマンフェスティバル'90」が、池袋・サンシャインシティ文化会館で開催されるぞ。入場料は大人(中学生以上)1200円、子供(3才以上)800円。

このフェスティバルでは、なんと約10年ぶりにウルトラマンのニューヒーローが登場するんだ。新ウルトラマンのネーミングは? 身長、体重は? そして必殺技は? 興味がつきないよね。この他にも、ウルトラ博物館や特撮スタジオの再現コーナー、ステージ、工作教室など盛りだくさんの内容。もちろんウルトラ兄弟や人気怪獣も勢揃い。これはもう特撮ファンじゃなくてもいくっきゃないぞ。

コンサート・ビデオ・CD新譜 最新情報ドカンと満載!!

ゲームミュージックニュース

■ドラクエIVの音楽をたんのうしよう ドラゴンクエストIVコンサート



「交響組曲ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち」(CD 2枚組3500円 発売中 アポロン音楽工業)のコンサートが8月15日、東京・渋谷の東急文化村オーチャードホールで開催されるんだ。このコンサートのチケットは6月1日から、チケットぴあ、チケットセゾン、文化村チケットセンターで前売り開始(S席4000円、A席3500円)。絶対聴きに行きたい人は、すぐチケットを買いに走ろうぜ。

■「電脳都市OEDO 808」ビデオ試写会に行こう!



『電脳都市OEDO808』のオリジナルビデオ第1巻「古の記憶」(6月21日発売・9600円・ジャパンホームビデオ)の上映会が池袋の豊島公会堂で7月25日に開催される。参加希望者は往復はがきに住所・氏名・年齢・職業・「参加希望」と明記し、返信面に住所・氏名を書いて下記へ申し込もう。

応募方法 往復はがきで下記のあて先に7月5日まで応募(当日消印有効)。
〒116 東京都杉並区杉並郵便局留め
「電脳都市OEDO808」上映会 月刊PCエンジン係

おなじみの新譜なのだ

■レジェンドオブシュヴァルツシルト

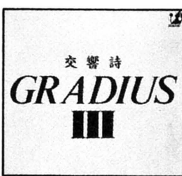
工画堂スタジオのソフト『シュヴァルツシルト』Ⅰ、ⅡのBGMを全曲オリジナルで収録。これでⅠ、Ⅱのエンディングテーマがきけてしまうのだ。アレンジバージョンも8曲入ってるぞ。 CD 2600円 6月21日 発売 アポロン音楽工業

■ネオジオサウンド

話題のレンタルハード"NEO・GEO"のパワーをゲーム・ミュージックでも味わってくれ。「ナムー1975」や「麻雀狂列伝」など、最新5タイトルをオリジナルバージョンで収録している。 CD2500円 6月21日 発売 ポニーキャニオン

■交響詩グラディウスIII

前作「グラディウスⅢ」はオリコンのチャートで26位にランクされる人気ぶり。そのグラディウス・サウンドの集大成がこのアルバムだ。オーケストラバージョンで壮大な世界にひたってくれ。 CD2800円 6月5日発売 キングレコード



G・M・界に新風!! "M'sラボ"レーベルは注目だ!!

今年の3月にデビューしたメルダックのゲームミュージックレーベル「M'sLABO」。電脳アーティストグループ"O'bits"がくりだす新鮮なサウンドをきみも1度は体験してみよう。

■双截龍II



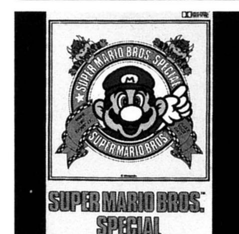
ファミコンソフト「ダブルドラゴンⅡ」のゲームミュージックをフルアレンジで収録したアルバムだぞ。拳法アクションゲームらしい、スリリングでスピード感あふれるアレンジと、ストーリー性を感じさせる構成がきかせどころ。ゲームセンター以来のダブルドラゴン・ファンには絶対におすすめの1枚だ。 CD2800円 発売中 メルダック

■V'BALL



「V'BALL」はアーケードでデビューし、ファミコンにも移植された大人気スポーツゲーム。ゲームの臨場感はそのままに、10曲をアレンジバージョンで収録している。ソビエトやニューヨーク、ラスベガスなど、ビーチバレーの開催地のテーマ曲ごとに曲想がくるくる変わって、なかなかゆかいなのだ。 CD2800円 発売中 メルダック

■スーパーマリオブラザーズスペシャル



スーマリのアルバムは過去何枚もあったけど、このアルバムはゲーム・ミュージック初の全曲ボーカルバージョンなのだ。スーマリのBGMにどんな詞がついているか、きいてみたくなるでしょっ? 声優の佐々木望、林原めぐみ、川村万梨阿の三人がDJとして、参加しているのだ。 CD2800円 発売中 メルダック

■忍者龍剣伝II



ファミコンソフト「忍者龍剣伝Ⅱ」から10曲を収録したアルバム。オリジナル音を生かしたアレンジは、ゲームをプレイした人には感激もの。ベースラインやドラムの音に注目。大口径スピーカーできくと大迫力だぜ。M'sLABOレーベルお得意のボーカルバージョンも、もちろん1曲入っているのだ! CD2800円 発売中 メルダック

戦場に、知将あらわる!!

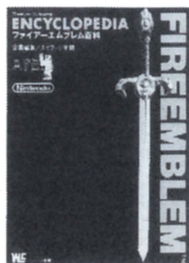
全25面マップ＋戦略ガイド
隠れキャラも総登場
秘密ショップリストも初公開
詳細な㊙データも満載
任天堂開発室潜入ルポ
全てのゲームファンに贈る
任天堂初の公式ガイドブック



任天堂公式ガイドブック

ファイアーエムブレム百科

きりとりせん



小学館申し込み書	小学館 ワンダーライフスペシャル ファイアーエムブレム百科 発売中　定価630円(税込) を注文します。	ご住所 お電話 お名前

（コード　104115）

書店(帖合)印

書店様へ
恐れいりますが、捺印の上、
取次店へお送り下さい。

シューティングゲーム特集 Shooting

今、シューティングがいちばん光ってる！

●スーパースターソルジャー●ゼビウス●アフターバーナー etc

ゲームのジャンルはいろいろあるけれど、その中でも、今、シューティングがひときわがんばっている。そこで、注目の3本のソフトを中心にスポットを当てて、どーんと紹介するぞ。今年の夏もシューティングで熱くなろうぜっ！



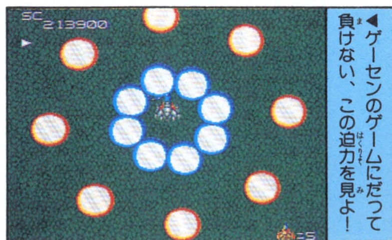
ハドソン
7月6日発売予定
予価6500円



ブレイン軍を撃破するため 今、ネオ・シーザーが発進する!!

シューティング特集の1番手は、『スーパースターソルジャー』の登場だ。まさに"シューティングゲームの決定版"と呼ぶにふさわしい、グラフィック、スピード感、ゲームバランスは、シューティングファンの心をゆさぶるのはまちがいナシ！　しかも、このソフトは、今年の全国キャラバンの認定ソフトなのだ。大会用の2分モードと、5分モードもソフトのなかに入ってるから、練習をして大会に挑戦するのもイイかもね。

さて、今月は先月の続きでSTAGE1から4までを、詳しく徹底的に紹介するぞ。プレイヤーのドキモを抜くアッ、という展開がきみを待っている。発売まで待てない！　て人はこの記事を読んで今からイメージトレーニングにはげめっ！



◀ゲーセンのゲームにだって負けない、この迫力を見よ！

パワーアップが攻略のカギを握る

STAGE紹介の前に、パワーアップのおさらいをしておこう。パワーアップは、普通のショット系と、自動防御システム（オプション）などの2系統あって、それぞれ同じ種類のアイテムを取り続けていくと、武器の威力がパワーアップしていくぞ。

▶ショット系のパワーアップは全部で4種類あるぞ。





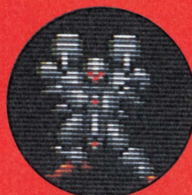
◀補助系は2種類だ。自動追尾システムと防御システムの2つある。

STAGE1から4までの撃破

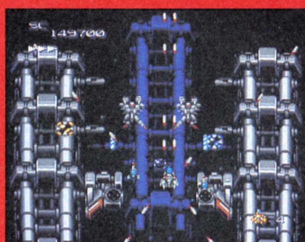
STAGE1 敵の前戦基地を破壊しろ!!

ステージ1は、宇宙空間での戦闘だ。いきなり敵の編隊が襲ってくるから、最初だからと気を抜かず、慎重に戦おう。おっと、破壊するとパワーアップのクリスタルを出すアイテムキャラも、確実に倒すように。少し進むと、敵の砲台や、ハッチが出てきてますます攻撃が激しくなってくるし、中ボス、モビルスーツのレーザー攻撃と休むヒマなんか全然ないぞ。パワーアップアイテムや、SUPER BOMBをうまく使いこなしてボスまでつっぱしれ！

モビルスーツの攻撃だ!!



最初動かないから背景かな？ て思ってると、いきなり飛び出してきてレーザー攻撃をしかけてくる、超くせものだ。





▶敵の砲台は、確実に倒さないとどんどん弾を出してくる。早めに破壊しようぜ。



中ボス 攻撃衛星サターン

◀くるくる回りながら、ネオ・シーザーに向かって青い弾を出すぞ。

BOSS スターブレインMK-II



体の両側からはレーザー。真ん中からは、ななめに動く青い弾と、レーザーを発射する超難敵。真ん中のレーザー発射口を破壊してから、弱点の赤いコアを破壊すれば、STAGE1クリアーだ。



▶腕に自身があるなら、敵の猛攻撃をかいくぐって、真ん中で速攻勝負をするのもイイかもね。自信がなかったら、ななめ下から攻撃すればいずれ倒せる。

STAGE2 地上と空中からの総攻撃!

STAGE1とはうって変わって、今度は惑星での戦闘。地上からは、無数の砲台と戦車が。空中からは、小型戦闘機の大編隊や、中型機がガンガン攻めてくるのだ。でもここがゲーマーの腕の見せどころ。まだまだ先は長いのに、こんなところでつまづいちゃいられないぜっ。と思ったら、今度は突然海中から砲台が浮かんできて、弾を吐いてくるし、前からはレーザーの雨あられの総攻撃が待っているのだ。





◀海中砲台は、しずんでいる間は攻撃できない。出てきたところを叩け。



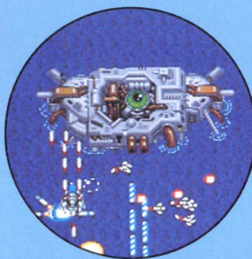
▶砲台は、早めに倒さないと、画面中が敵の弾でいっぱいになっちゃうぞっ!!



▶敵編隊が、横1列に並んでレーザーをはいてくる。うまく間をすりぬけろ。

BOSS ビッグビルダー

画面を縦横無尽に動き回りながらレーザー、3WAY弾、ホーミングミサイルで攻撃してくる、ビッグビルダー。自動追尾システムを装備していれば、逃げ回ってるだけでなんとかなるけど、ボスの前で死んでしまうと、メチャつらい。敵のホーミングミサイルを確実に壊せばまだ勝機はあるぞ！







▲緑色のコアを狙ってショットを打ち込め。

重要ポイントを紹介するゾ!!

STAGE 3 溶岩地帯を切り抜けろ!!

STAGE 3は、砂漠と溶岩地帯が舞台だ。最初は砂漠地帯が続いていて、ときどき、アリ地獄から地上キャラが攻撃してくる（このアリ地獄の動きがすっごくリアルで、一見の価値アリなのだ！）。しばらく進むと、今度はムカデの大群が出現。地上キャラだから、ぶつかる心配はないんだけど、なかなか倒しにくい敵だ。後半の、溶岩地帯では火柱の根元から火の粉が飛び散ってくる。火柱のすきまをすりぬけて、溶岩地帯を抜ければボスはすぐそこだ。

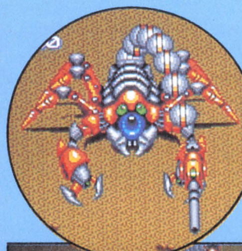

▶ムカデの体にさえぎられて、弾が画面の上までとどかない！


▶炎だけに気を取られていると、ザコの攻撃をくらってしまうぞ！

レーザー攻撃の雨あられ!!


◀またもやレーザー攻撃。うまく死角に入って敵を倒そう。

BOSS デススコルピオ



画面の上を左右に動きつつ、しっぽからレーザーをはいてくる。しかも両手で顔をガードしている間は攻撃してもダメージがあたえられないのだ。ときどき、しっぽが突っ込んできたり、3WAY弾も出してくるぞ。


▲レーザーは、しっぽの動きさえ追っていればよけられるはず。あせらずじっくり攻めよう。


▼敵がとまったら、下に下がって3WAY弾をよけよう。

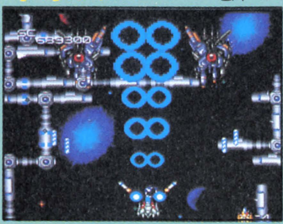
STAGE 4 敵編隊との攻防戦だ!!

舞台は、またまた宇宙空間。でも、同じ宇宙とはいえSTAGE 1とは敵の激しさは格段の差だぞ。砲台などの地上キャラはいないけど、空中のキャラが、編隊を組んで次から次へと攻めてくる。途中、前作に出てきた懐かしいキャラや、中ボスも出てきてもうタイヘン。中ボス2匹が画面内を飛び回りながら、レーザーを吐きまくるのだ。うまくパワーアップして、撃破できればあとは、ボスとの対決に臨むだけだっ。


◀画面いっぱいに広がって突っ込んでくるけど、1匹倒せばなんとかなる。


▶破壊すると無敵になって、ゆっくりと下がってくるキャラ。画面下で倒そう。

中ボス ウニンク アイーダー&ギーズス



2匹のキャラがトリッキーな動きをしながら、レーザーを出しまくってくる。じっくり敵の動きを見切って、画面下で攻撃すれば、倒せるはずだ。

BOSS ジャンボマシンダー



上半身だけの巨大モビルスーツが、両手を切り離して飛ばしてくる。しかも、ホーミングミサイルまで装備しているのだ。弱点の両手、胸、頭を破壊すればいいんだけど、敵の攻撃もかなり激しい。スピード全開で切り抜けろ！



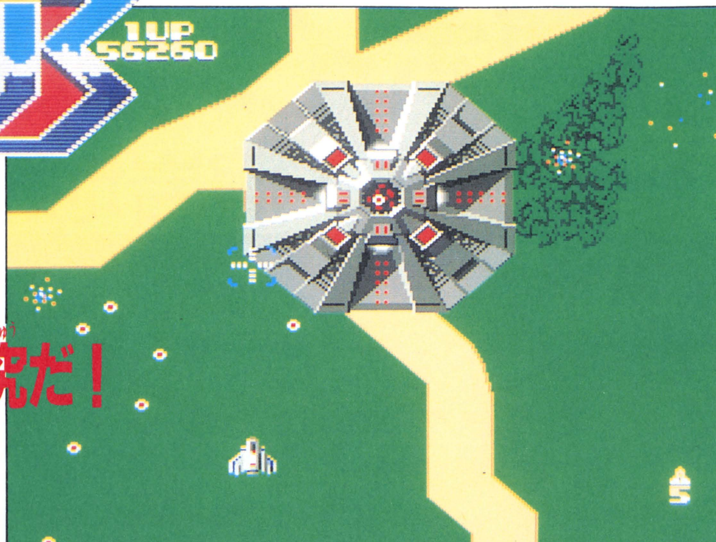
▼両手が飛んできたら、すかさず横によけよう。そのあと飛んでくる弾にもよく注意しよう。


▲このホーミングミサイルがくせもの。うまく引き付けてからよけるのがコツ。

XEVIOUS ゼビウス ファードラウト伝説

ナムコ／6月29日発売／5500円





ファードラウトモードを徹底研究だ！

シューティングの超名作『ゼビウス』。アーケードそのままの旧バージョンに加え、新バージョン"ファードラウトモード"を装備し、よりグレードアップしてPCエンジンに殴り込みだっ!! 今月は、この新モードを大紹介するぞっ!!

ゼビウスの新しいバージョンはちょっと

両モードに共通する要素もある!!

新モードは、アーケードモードに手を加え、今風にアレンジし直したって感じ。マップ、敵キャラ等、両モードに共通する要素もたくさんあるんだ。

隠しフィーチャー

『ゼビウス』の隠しフィーチャーといえば、ソルとスペシャルフラッグ。新モードにも、ちゃんと入ってるぜ。全部探し出せるかな?

ソル



◀特定の場所にブラスターを撃てば出現。出現、破壊で各2千点入るぞ。

スペシャルフラッグ

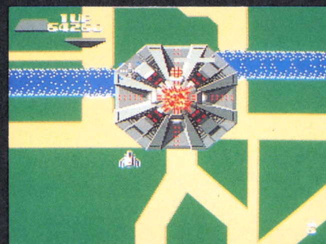
▶出現させる方法はソルと同じ。発見すると千点のボーナス。取ると1ナップだ！

ボス・アンドアジェネシス

一般的に言うボスとは一味違うが、マップ上に度々登場する巨大キャラだ。4門の砲を持ち、強力な護衛兵器を従えて出現する。弱点は中央の核だ。



◀4つの砲、及び核部分は、ブラスターで破壊できる。



◀核に命中すれば、一撃で沈む。破壊しなくても一定時間で去るぞ。

これが新しい敵キャラだ!!

アーケードモードでは、すべての敵が（バキュラは除く）一撃で破壊できた。だが、新モードには、一定の耐久力を持った強敵も登場するぞ。序盤戦の新キャラを見てみよう!!

エネバキュラ

◀横回転するバキュラ。自機と横軸が合うと、突っ込んでくる。（HP・4）

ハイケン



▲画面の上方でしばらく停止した後、高速で接近してくる。（HP・1）

トロプザ

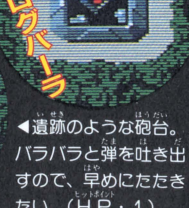
▼画面左右の下から高速で現れ、自機の前でレーザーを発射する。（HP・1）

ログバーラ



▶シャッター付きの砲台。シャッターが閉じている間は無敵だ。（HP・1）

ブラグバーラ

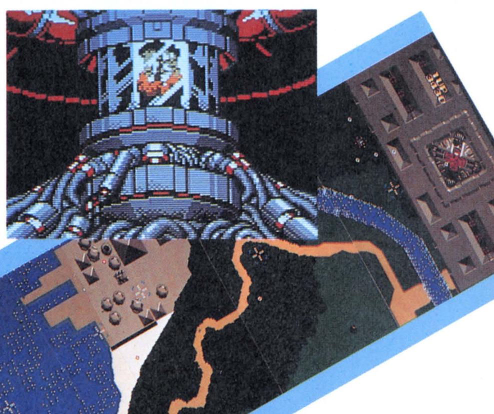


◀遺跡のような砲台。バラバラと弾を吐き出すので、早めにたたきたい。（HP・1）

ファードラウト伝サーガ説 第1部『ガンプ』ストーリー

1万6千年前、人類とバイオコンピュータの戦いが始まった

1万6千年前、地球はひとつの国家として繁栄していた。複雑多岐にわたる行政は、バイオコンピュータ“ガンプ”が司っていた。やがてガンプは自我を持ち始め、自らを神になぞらえ人格統制を行い、全人類を支配するという野望を持った。しかし、人類の中にはガンプの人格統制に免疫を持つものがいた。彼らは地下組織“バグルス”を結成。ガンプに抵抗を開始した。そこでガンプは、6つの星に移民。地球に残ったバグルスの抹殺を計画した。バグルスは、ギゼ・ビトルでガンプに挑んだ。



手強いぜ!!

ストーリーが進むたびにマイシップも進化する

ファードラウト伝説、第3部を描いたアーケード版のマイシップは“ソルバルウ”だった。だが、それぞれ異なる時代背景をもつ新モードでは、各部によって、マイシップの形も変化していく。ストーリーが進むほど、パワーアップも強力になるぞ。

ギゼ・ビトル（第1部）



タルケン（第2部）

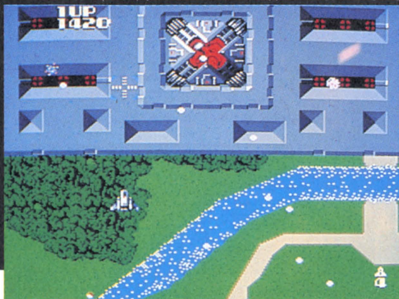


ソルバルウ（第3・4部）

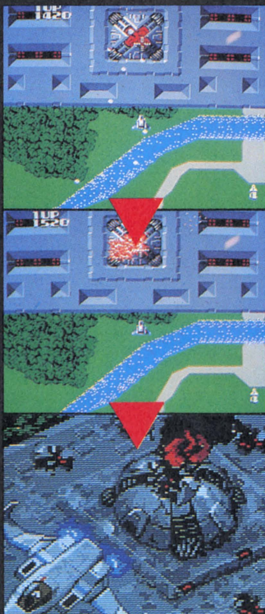


各部のラストはガンプと決戦だ!!

パワーアップ制の導入と並んで、アーケードと大きく変わったのは、大ボス・ガンプとの対決が実現したことだ。1、2、4部の最終ステージには、それぞれガンプが待ちうけている。これを撃破すれば、そのパートがクリア。それぞれのメッセージ画面を見ることができるのだ。とりあえず今月は、第1部のガンプ攻略法を教えるぞ！



◀高速の誘導弾と通常弾を、嫌というほど撃ってくるぞ。



◀四方から来る弾をよけながら、中央の核にブラスターを撃ち込め。

◀ガンプのHPは3。1発ずつ、確実に当てていこう。

◀クリア後、1部のエンディング画面と2部のメッセージが出る。

ファードラウトモードだけの新しい要素はこれ

ファードラウトモードの全アイテム公開

■ラピッドザッパー



取る度に対空兵器・ザッパーの連射間隔が速くなる（8段階）。最大時には、ノーマルの約7倍の速さになるぞ。

■ワイドザッパー



取る度にザッパーの射出幅（当たり判定）が広がっていく。広がり方は8段階。最大でノーマル時の2倍までに広がるぞ！



▲最大時には、ここまで広がる。空中戦が楽になるぜっ!!

■アンチエアクラフト



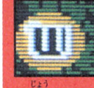
取った瞬間、画面上のすべての飛行キャラに1のダメージを与える。敵弾やバキュラも破壊できるぜっ！

■ラピッドブラスター



ブラスターの射出スピードが速くなり発射から着弾までの時間が短くなる。3段階に速くなり、最大で3倍の速さに。

■ワイドブラスター



ブラスターの照準が広がり、照準範囲内の地上キャラを破壊できる。ただし、発射直後は一度ノーマル状態に戻り、その後再び広がり始める。



▲照準内の地上キャラは、すべて一撃で破壊できるぞ。

■シオナイトアタック

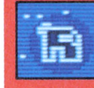


護衛キャラ、シオナイトが前方をガードしてくれる。シオナイトのHPは30。特殊操作によって前方に発射し、敵を破壊することもできるのだ。



▲左右のシオナイトには多少の隙間があるので注意して。

■シオナイトロール



シオナイトが自機の周囲を回転し、360°をカバーしてくれる。HPは同じく30。時々、シオナイトをすり抜ける敵弾もあるので、油断は禁物。



▲防御力が格段にアップする。ぶつければ攻撃にも使えるぞ。

■ワイプダメージ



シオナイトのHPを完全に回復させるアイテムだ。アタックタイプ、ロールタイプのどちらにも有効だ。

■ボーナス



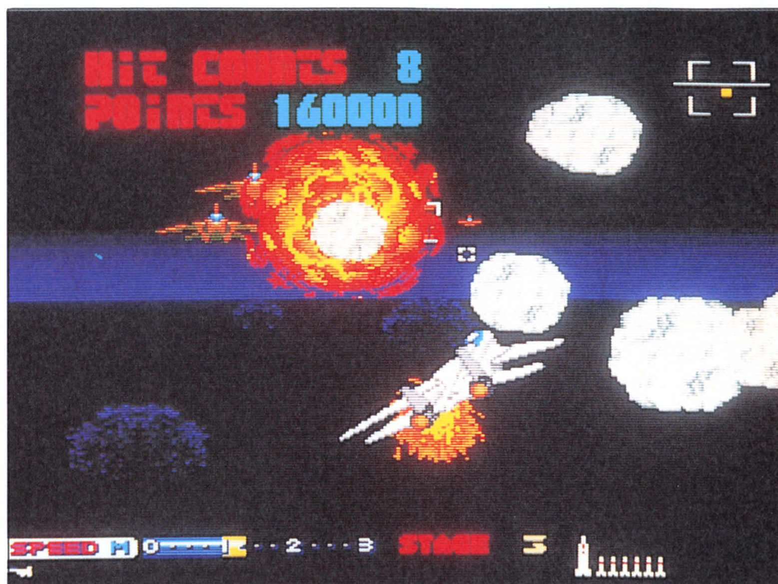
あるアイテムによるパワーアップが最大まで成長していた時、そのアイテムの代わりに出現。千点のボーナスだ。

AFTER BURNER アフターバーナーII

NECアベニュー／8月発売予定／6800円 

A・BII詳細速報第2弾だ!!

3Dシューティングとしては、断トツの前人気を誇り、他のゲームマシンの殆どにも移植されている『アフターバーナー』。いよいよPCユーザーも遊べる日が近づいてきた。そこで、今月から実践テクニックを公開していくぜっ!! 今から頭の中で技を磨いて、発売日には友だちに差をつけちゃおう!!



STAGE1～3実践フライト&バトル公開!!

（今月は1～3という序盤ステージの攻略法だ。でも、この序盤戦に『A・BII』の基本的戦略の殆どが含まれている。ナメてちゃいけないよん。）

STAGE 1

●後方の敵にはバルカンだ



◀さあ、TAKE OFF!! いきなり後方から敵機・バックが飛来する。左右から3機ずつ来るぞ。



◀このバックは攻撃してこないザコキャラ。ミサイルを使うまでもない。バルカンで撃ち落とせ。



◀さらに10機のバックが来る。大抵、左右から2機編隊で出るので素早く切り返し、なるべく多く落とそう。

●前の敵はミサイルで挑め



◀前方からの敵は、対空ミサイルで攻撃してくる。ステージ1ではイーグル3機。1機ずつ来るので楽勝だ。



◀敵がミサイルを撃つ前に落としてしまいたい。出現と同時に照準をロック。ミサイルで先制攻撃だ。



◀ミサイルを発射したら、すぐに次の敵の出現に備えよう。先手、先手で攻めるのが基本だ。

●再び後方から敵編隊が!!



◀ステージ1のラストは、バックの10機編隊。1機でも多くたたいて、スコアアップを狙おうぜ!



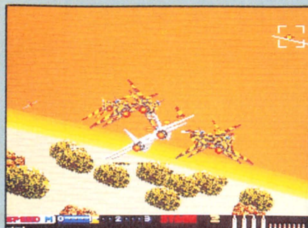
◀ステージ1を過ぎると息つく間もなくステージ2に突入! この時、撃墜数とスコアが表示されるぞ。

STAGE1 敵データ

バック6機（後方、左右）、バック10機（後方、左右）、イーグル1機（前方、左）、イーグル1機（前方、右）、イーグル1機（前方、左）、バック10機（後方、左右）

STAGE 2

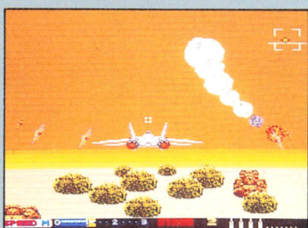
●またまたバックの大編隊



◀ステージ2の前半。またもバックの大編隊が後方から来る。ミサイルを節約してバルカンで戦おう。

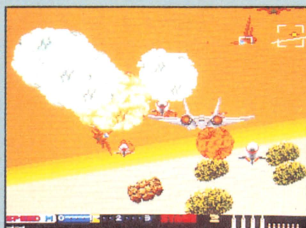


◀バルカンは、はっきり言って命中率が低い。でも、楽な前半戦は、できるだけミサイルを貯めたいんだ。

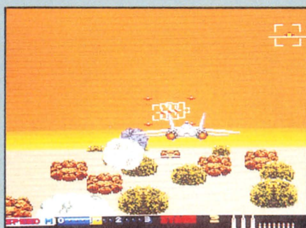


◀ただし、前からも敵が来たら迷わずミサイルを使え。下手に残すと、前の敵へのロックオンを妨害されるぞ。

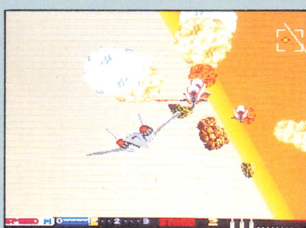
●ハリアー編隊出現!!



◀このあたりから前方の攻撃が厳しくなる。まずはハリアーの7機編隊が相手。大量のミサイルが来るぞ!!



◀7機のミサイルをすべてよけるのはツライ。先制のミサイル攻撃で、1機でも多く落としておこう。

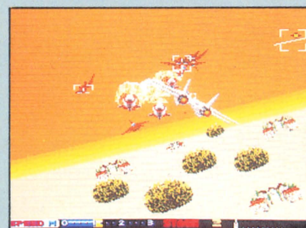


◀撃ちもらした敵機からのミサイルは、ギリギリまで引きつけた後、一気に反転してさけること。

●敵の猛攻！油断は禁物!!



◀そろそろ敵の出現間隔が短くなってくる。前からイーグル、ハリアーが連続的に来るぞ。気を抜くな！



◀ミサイルの先制攻撃→脱出。テンポのいいヒット&アウェイ戦法こそ、全ステージを通しての必勝法だ!!

STAGE2 敵データ

イーグル6機(前、左右)、バック6機(後、左右)、バック6機(後、左右)、ハリアー7機(前、中央)、ハリアー3機(前、中央)、ハリアー4機(前、中央)、イーグル4機(前、右)、ハリアー7機(前、中央)、ハリアー3機(前、左)

STAGE 3

●天の恵み！補給機だぞ!!



◀開始早々、空輸機からミサイル補給を受けられる。直前にハリアーが3機出るが、撃ってこないので安心。



◀補給されるミサイル数は50発。空輸機との合体は自動的に行なわれる。操作ミスの心配がないのは嬉しい。



◀自機は最大100発までミサイルを積める。後半戦では鬼のように消費するので、前半戦で貯めとこうぜっ!!

●ヘリとジェットの複合攻撃



◀戦闘ヘリ・マックスペアが初登場。その後を追うようにイーグルの編隊も出現。複合攻撃が来るぞっ!!



◀ヘリの動きは遅い。速いイーグルの方に目がいくが、実はこっちはオトリ。ミサイルを撃つのはヘリの方だ。



◀イーグルは無意味に地上を爆撃するだけ。ここではヘリに照準を合わせるのが正解だ。

●敵機の影からまた敵機!!



◀後半、赤と青のイーグルが仲良く編隊を組んで飛んで来る。赤の編隊の方はクセ者だぞ。注意してくれ。



◀赤のイーグル。一見3機に見えるが、影に友軍機を隠している。合計8機も出現するぞっ!!

STAGE3 敵データ

ハリアー3機(前、中央)、イーグル4機(前、左右)、イーグル3機(前、中央)、MB3機(前、左右)、イーグル6機(前、中央)、MB3機(前、左右)、イーグル3機(前、中央)、イーグル6機(前、中央)、ハリアー4機(前、左)、イーグル4機(前、右)、イーグル8機(前、左4、右4)

OTHER SHOOTING GAMES!

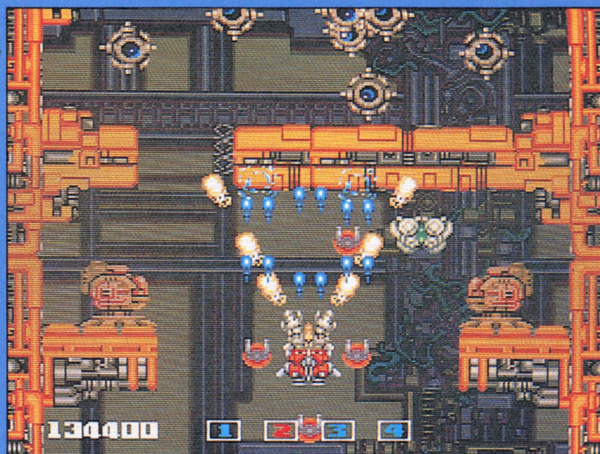
前のページで紹介した3本のほかの超新作を紹介するぞ!

イメージファイト IMAGE FIGHT

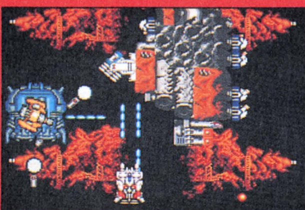


アイレム／発売日未定／7000円

発売が待たれるアイレムさんのシューティングゲーム『イメージファイト』は、攻撃バリエーションの豊富さで要注目！　実戦ステージを含めた全8ステージは、多彩なトリックが待ち受けている。最初の5ステージは訓練ステージになっていて、平均値90%に満たないと実戦ステージへは行けないシステムになっている。90%以下だと、アイテムも装備もなしに、恐怖の補習ステージにつれていかれるのだ。



特殊パーツとポッドで電撃攻撃!!



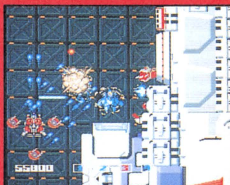
POWボックスにあるアイテムは、レーザーやバルカンなど9種類。状況によってパーツをつけかえるテクニックも必要なのだ。そのほか、オプションの働きをするポッドを3体まで装着することもできる。



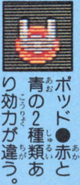
POWボックス●撃つとアイテムが出る。



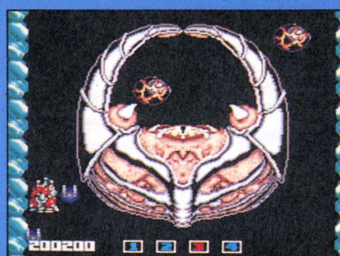
▶広範囲にリング状の武器をばらまく、リングレーザー。



◀赤ポッドは、自機と逆に動いて16方向に攻撃ができる。

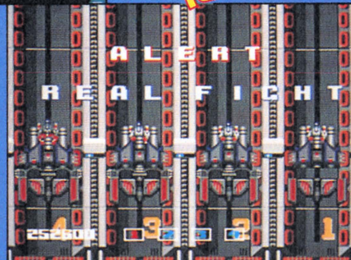


ポッド●赤と青の2種類あり効力が違う。



訓練を終えた後は実戦ステージに突入だ!!

ステージ最後のボスは、上の写真（こいつはちなみにステージ5のボス、TARO）のように巨大なやつらばかり。補習ステージに行かずにリアルファイトに参加することができるといいが…。

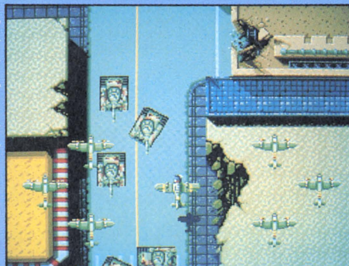


大旋風



NECアベニュー
発売日未定／価格未定

重戦車や戦闘機がガンガン登場するハードなシューティング！



基地を発進して集落地帯へ向かうところからスタート。エリア2は建造物の立ち並ぶ都市、エリア3が鉄道地帯と続き、全4エリア。ショットと、特殊攻撃のヘルパーを使って突き進むのだ。

ヘルファイヤー



NECアベニュー
発売日未定／年末発売予定

8方向攻撃、2人同時プレイ可能な横スクロールタイプ！



自機のヘルファイヤーは、前方、後方のほか、上下、ナナメ方向にも攻撃できる。攻撃方向はボタン操作で変えられるのだ。パワーアップは5段階もあり、それとともに弾や自機も変形するぞ。

サンダーブレード



NECアベニュー
発売日未定／価格未定

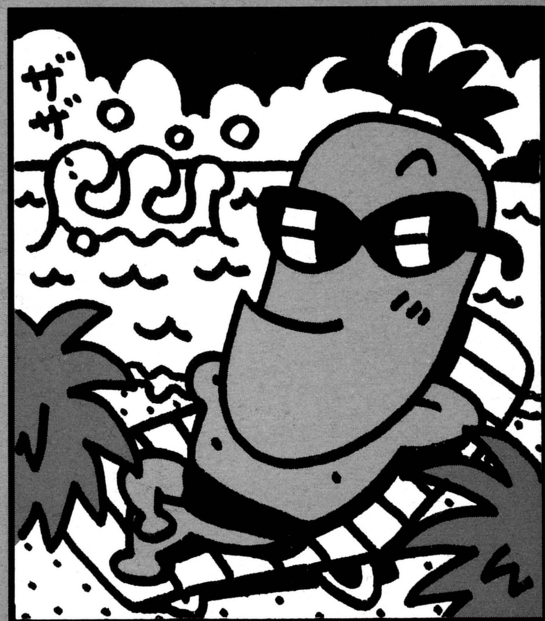
2Dと3D画面がミックスされたニュータイプのソフト登場！



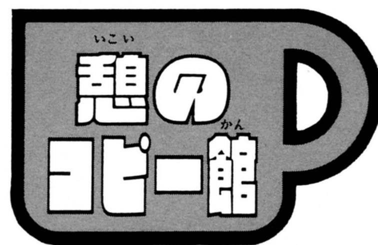
同じステージの中に、上から見おろした2Dタイプと、3D画面が組み合わされた今までにないシューティングゲーム。主人公は戦闘ヘリで、ダイナミックなプレイが期待できる。

©1990 IREM CORP 、NEC AVENUE 1990、LICENCED BY TOAPLAN、SEGA1988

ニンジン倶楽部



（先号の続き）必ずやるつもりだが、ある月に突然始まることもあるかもしれないので、覚悟しとくように。
でも、数字に弱いことでは定評のある当編集部のこと。それでもやりたい？　どーなっても知らないからな！



これでキミもコピーライターら!!

●静岡県／壱円玉
『イースの踊り子』
トンネルをもぐりぬけると、そこはダームの塔だった……なんか出典が違うような気がする。ま、いいか。♪イースさそれでも〜。生きてさぁ〜えいれば……なのである。

●大阪府／ガデム艦長
『間　源平』
お、関西ネタ。"かいーのあへあへあへ"のカンペイちゃんだ。実は館長もひそかに、ギャグの新ネタをたくさん考えた。今月は、関西風ギャグを連発するつもりだ（ちなみに館長は関西の出身ではない）。

●東京都／つーたん
『セクシャル・ダライアスメント』
そんなとこさわったらあかん、ちゅーのに。そんなとこさわってみぃな……こちょばゆい〜のほげほげほげ！　これが新ギャグである。

●千葉県／池田　陣
『スープだったらーハウス』
ミノムシておくれや〜、ミノムシておくれや〜……ふふっ、バカウケ。ざまあKANKANである。

●愛知県／なか
『アダムとイブ（アームドF）』
聖書ネタだね。最後に、けつねうろ〜んって言うやつやな……。アホ、そりゃソーメンやろ！……読者が大爆笑する姿が見えるようである。

●福岡県／ムビムビ
『歩き売りの伝説』
え、キュウリの伝説？　おまえはアホかいな。え、どこで買うたらええねん？　アホかいな、ちゅーてんねん。だから、アホをどこで買うたらええねん⁉……ウ〜ン、我ながら絶品である。花月からお呼びがかかったら、どないしょ。

●三重県／ムーミンくん
『ひっとかけ、みこすり、ビーボール』
ほな、タコヤキはタコボールかい⁉……ん、なんじゃこりゃ。

●愛媛県／CAR−2
『♪……東京へ出たなら、ジェニファーためて銀座でべこ飼うだ〜……』
ほなら、リックをためたら、道頓堀でべかこ飼うんかい⁉……ん〜、なんだかわけがわからなくなってきた。

●大阪府／町川　崇
『♪ユーアーマイ上海　マイオンリー上海……』
にいちゃん、きばりや〜。そうだ、木彫りや。ちゃかしたらアカンがな。そう、やかんだがな。こらこら、館長はん、あんたのこっちゃ。

●兵庫県／一刻甘
『うまいドリンク（青いブリンク）』
大阪は食いだおれ、館長は企画だおれである。

●神奈川県／ナイト・ライド
『寝暮しの要請（ネクロスの要塞）』
…………関西って、不思議だなぁ。



▲神奈川県／AtoZ
これを早口で言ってたら、ウパウパボールになったぞ、おい。



▲北海道／最後の投稿者
大リーガーにもつるセコがいる……あ、あれはカンセコか……！



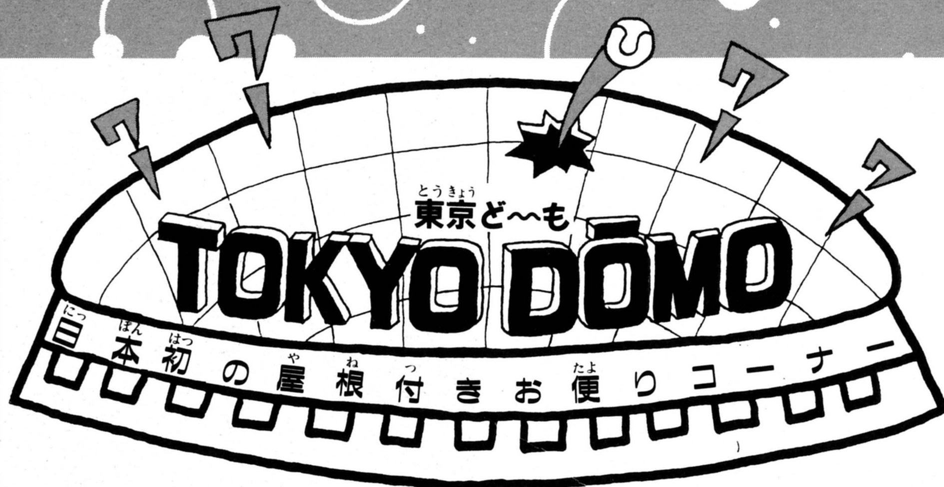
▲兵庫県／みつくに
ラッシャーさんに栄光あれ、と星に願いをかける私である。



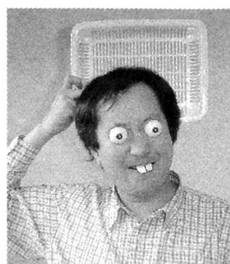
▲福岡県／ニコルッテルくん　ジャイアントの頭文字は"G"だぞ。



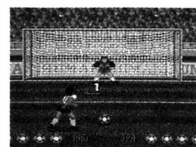
▲兵庫県／TON²
ほ〜れ、今月はのっとるぞ。うりうり。



フォーメーションサッカー



◀台所の水きりを使った。まさに4年に1度の熱狂的傑作。水ももらさぬ鉄壁の芸である。



僕なんか一冊の月Pに2冊も付録が入っていたことがある。「すげー、ばりばりすんげー！」なんて思ったけど、要するに本を買うときは、ヒモなんかでしばってあるやつを買えばいいのだ。

（福岡県／モアイの逆襲）

このまえ近所のスーパーでイカフライを買ったら、コロモだけで中にイカが入ってなかった。



CD・ROM²で音楽用CDがならせるのは知ってるけど、シングルの小さいCDをかけても大丈夫でしょーか？

（兵庫県／もんじが大きらいな天才かずちゃん）

さて本誌のコマラシだが、あのコマラシでさえコーラを買いにやらせたり（たまに品物をまちがえるけどな）、ゴミを捨てに行かせたりすることができる（ときどきゴミ袋を持ったまま電車に乗ってしまうこともあるぞ）。ましてCD・ROM²だ。音楽用DDを聞くこともできるし、もちろん音楽用シングルCDだってかけることができる。だが、いくらコマラシが人間の形をしているからって、原稿の受け渡しはまかせられない。それはとても危険だ。同じように、形が似ているからといって、CD・ROM²に蚊とり線香はかけられない。え〜と、つまりCD・ROM²はコマラシよりずっと優れてるってわけだね。

信じて下さい。偶然にも同じ日（2月14日のことでした）、友人Sが500円なくし、友人Yが指を骨折。また友人Mが家出をし、さらに僕がバレンタインのチョコを6つもらい、友人のKがパソコンゲームで最高得点を出しました。これだけのことが同じ日にあったのですよ！

（東京都／美里さん）

ある日の編集部では、貯金を全ておろしてパソコンを買う予定だったえぐち団長が、パチンコで数万円もすってしまった頃、プロレス観戦に出かけたとしだがレスラーになぐられ、その日、30ん歳の誕生日を迎えたJACKさんはお見合いの相手から交際を断わられた。さらにナガスは印刷所からの催促に仕事場を脱走し、貴花田に土がつき、コマラシがカメラを壊した——と、いつも通りなに事もなく一日が過ぎた。たまには何かおもしろいことないかなぁ。

ウヒャヒャ、みなさんかわいそうに付録なんかとられちゃりして。



呼んでも届かない、叫んでも聞こえない
遥かなる広辞苑

国会役に立たず

【解釈】国会でいくら騒いでも消費税は廃止されず、CD・ROM²は安くならないという意味。

（埼玉県／スラIM）

さわらぬROMにバグリなし

【教訓】やっぱりHuカードなどの金属部分には触ってはいけない、という教え。

（愛媛県／CAR-2）

マイケルが勝ち

【寸評】またしても担当である私が考えた。……すると、マドンナが負けってことかな？……。それにしてもこのコーナータイトルはいいなァ。

そんなピーシーなやつぁいねえよ！プロデーマー列伝

『ぼくの友人は、自分の部屋でシガレットチョコをくわえているところを母親に見られ、たばこを吸っているとかんちがいされ、ぶたれました』（福岡県／菊地広耕）

♨ハハハハ。続いてもう1本タバコネタだ。

『ぼくのおじさんは、奥さんから禁煙しなさいと言われ、"禁エン（PCエンジン）"と思ってPCエンジンをやめた、まぬけな人です』（徳島県／植田貴晴）

『ぼくんちの母は、PCエンジンのことを"PCベンジン"と呼んでいる。こんな母をお許し下さい』（岩手県／空飛ぶゴリラ）

♨本誌の凩（こがらし）くんはいつも凧（たこ）と間違われる。でも本当はコマラシくんだ。

『月P2月号を見ていた友人Dは、"西村知美ちゃんオリジナルリュック"というのを見て突然「西村知美ちゃん入りジュナルリュックって一体なんだろう？」と真顔でつぶやいた。（広島県／はじけるK）

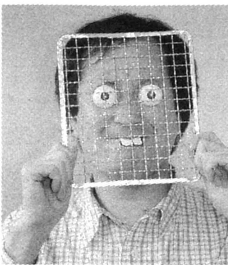
♨私はキミのポイント＋11を、ポイント＋IIだと思っていた……へへへッ。

『ブルーレット置くだけの使い方を知らずに、便器のなかの水に浮かべていた友人の母・43歳。そして毛玉取り器でヒゲを剃った大バカ者の父』（岡山県／アシベ君）

♨え、そうやって使っちゃダメなの!? へへ、このコーナーはタメになるな。内緒だけどな。

『春休みPCフェス（名古屋）で、ウルトラボックスの"あなたもキヨタくん"でエッチな画面にして、笑いながらそのままどっかに行った兄ちゃん。私は見ておった』（愛知県／「ア」）

スーパー大戦略のヘクス・マップ





◀誰がこんな芸を想像したろう!? 私はモチを焼かずに、先生の才能にヤキモチをやいた。

できることならイカフライもヒモでしばっておいてほしいな～。

家族でテレビを見ていてエッチなシーンが出てきた場合、どのような事をすればいいのですか？ 変にはしゃいだりするのはちょっと気まずいし……。教えて下さい。

（大阪府／リチャード下）

ウン、こういう時は話題を変えるに限るぞ。「そうそう、このまえ学校のテストで０点とっちゃってね。まいったなぁ～、アハハハ」とか「ゲーセンの脱衣麻雀で、おこづかい全部つかっちゃったんだ。お父さん、麻雀て難しいね」なんて、家庭的な話をもちだしてみよう。きっと、みんなホッとして、一家団らんの楽しい会話がはずむんじゃないかな。なにしろ家族のみんな、息をつめて気まずい思いをしてたはずだからね。

ちなみにエビイチ師匠は、こうゆう場合よく家族の前で新しい芸の研究成果を披ろうするんだけど、さらに気まずくなってしまうらしいぞ。

先日、学校の遠足で浜名湖の弁天島へ潮干がりに行ってきました。みんなが一生懸命にあさりを取ってる中、ひとりでぐるぐる巻きの大きな貝を探して「わーい！ リラの貝がらだーっ！」と喜んでいた私は、やっぱり変な奴でしょうか？ イースFanの人ならこの気持ち分かっていただけると思い、お手紙しました。

（静岡県／ミミックの宝箱）

実はこのまえ編集部でも海へ行き、ナマコみたいなヘンな生き物をふみつけた。ギョッとしてよく見ると……おぼれたコマラシが、浜辺にうちあげられてただけだった。なぁ～んだ。

あの有名人の"よくR-TYPE"さんからお呼びがかかったけど、私は全然絵がかけないんです。でも月Pって、パソ通やってるみたいな楽しさがあるよね！ （三重県／村松一弥）

当倶楽部は絵にも描けない…いや、絵に描いてもおもしろいが、絵が描けなくても楽しめる。パソ通といえば、本誌にはウイルスもいるぞ。「ヘッヘッヘッヘヘ、わたしめが人間ウイルスのコマラシでございます」……あ、こら、勝手に侵入してくるなって！

女王様のお部屋

（東京都／せさみ・すとりーと）

◀ついに新連載か!? 今月はスプラッターのジェニファーなのら！

SG買うんだむ スカポン戦士

¥ぼうレースで兄がROM²をもらった！ 古いほうのROM²をもらえると思った！ だが"もらった方を３万円で売ってやる！"とは、現実はキビシイ！ でも３万円ならラッキーかな。

（千葉県／よくR-BROTHER）

あ、よくRくんの弟じゃないか！ねだれ、ねだれ。

¥兄が僕の自転車をこわしてしまい、なんと３万円くれました。これと自前のお金でROM²を買ってしまいました。 （神奈川県／ゴルバチョへ）

よくR兄とは大ちがいだな。めでたし、めでたし。

¥僕は東京ドームまでＵＷＦを見にいくのをやめ、そのお金でCD・ROM²を買いました。一時期は後悔していたのですが…『うる星』がでるから、どーでもいーや。へらへら。（福島県／木枯し紋太郎）

¥両親のくどき方、「ぐれるよ」この一言でOK。でも恐い親だったらやめよう！ ちなみに、僕は殺されそうなめにあいました。ちゃんちゃん♪

（北海道／S・G）

¥月Pの付録（使いおわったもの）を１つ500円で売るというのはどうでしょう？

（神奈川県／弁慶丸）

¥やっぱり雑誌に投稿するのがいちばん！ 早くニンジンGPやって～！（大分県／しんちゃん）

この声はとても多い。第２回GPは近く始めるぞ。やっぱり賞品はCD・ROM²がいいのかな？

女子校レポート 秘密の花園だより

『うちの学校の制服は、創立以来ほとんど変わってないという（今年で創立103年！）今どきめずらしいセーラー服。ちなみに水着は、水泳の授業が１～２回しかないので自由。おかげでみんなハデ！ すごい人なんかは蛍光色のなんか着てきます（ビキニはないぞ！）。

で話は変わりますが、ときどき友達とデパートのゲーセンなどに行くんだけど、みんなゲームが下手で……。



ある子はワルキューレに挑戦し、３回やって３回ともはじめの島で死んでしまって、一歩も外に出ずゲームオーバーとか……。でも、キャッキャと、たのしく明るく遊んでます。P.S友達の間ではスプラッターハウスがはやっていて……ちょっとこわい……！』

（イラストとも静岡県／くりまろ）

ひょっとしてエリがとれるあの制服じゃない？

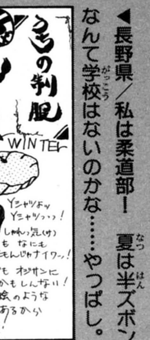


◀三重県／渚丸　たんなるスクール水着でも、プライベートな水着でもいいよん。



◀群馬県／毒々ゾンビ　べつに女子校じゃなくても、女子生徒の投稿は大歓迎♥





◀長野県／私は柔道部！　夏は半ズボンなんて学校はないのかな……やっぱし。

『女子校なんてすべて灰色よーっ！うえーん！先生はおじさんばっかりだし、女の先生はやたらとこわいっっ！それに男がいないのよっ！ところで５月号の質問に答えませう。おこづかいは、ある時に使うのです。学校帰りにファーストフードやらによったりして、すぐ使ってしまふ。私なんてゲーム狂だから、あっとゆーま……しくしく』（兵庫県／ふみお）

愛のデュエットまんがでWink

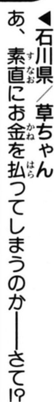
読者によるマンガ連作というウインクな企画。今月の早智子編（上2コマ分のことね）として下の4作を選んだ。それぞれ、続きの翔子編（下2コマ分）を募集するぞ。ハガキの裏側を2コマに区切り、続きを描いてね。ハガキの表側には、まんが何号かを明記すること。さ〜て、どんな4コマが完成するか!? 同時に、別の早智子編（上2コマ）も募集だ！

今月のお題はこれだ！

パラノイア

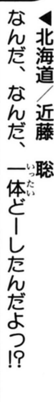
◀バリ島の仮面みたいなやつだ。バリ島にも造詣の深い（としだからおみやげにもらったバリまんじゅうも食べた）先生は芸の黒魔術師でもある。風呂嫌いで体が黒いのだ。

まんが1号



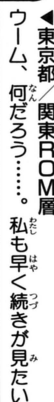
◀石川県／草ちゃん
あ、素直にお金を払ってしまうのか——さて!?

まんが2号



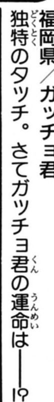
◀北海道／近藤 聡
なんだ、なんだ、一体どーしたんだよっ!?

まんが3号



◀東京都／関東ROM²層
ウーム、何だろう……。私も早く続きが見たい。

まんが4号



福岡県／ガッチョ君
独特のタッチ。さてガッチョ君の運命は——!?

わがまま読者レビュー

■今月はTV番組およびタレント編だ〜！

『クイズダービー』95点
未成年者でも競馬を楽しめる番組。実際に競馬みたいに賭けたりしているのは、この私である。

『杉本 彩』90点
男にはたまらない……。

『誰でもいいからF1ギャルとAVギャル』
とにかくいい！　だから……100点！

（鹿児島県／禁断！ヤモリ帝国）

『クイズ世界はSHOWbyショーバイ！』88点
野沢直子のバカさも何かとよいと思う。

『ギミア・ぶれいく』78点
スペシャルはもう少し面白いものやった方が…。

『邦ちゃんのやまだかつてないテレビ』82点
ものまねは最高だが、その他がイマイチ……。

（鹿児島県／朝まで生ヤサイ）

とってもフォーミュラな会話帳

どう、湯のみ？〈Do you know me?〉
（奈良県／中殿和宏）

愛は夢中！〈I want you〉
会いに行くぅ！〈I need you〉
（愛媛県／CAR-2）

ふは湯〈Who are you?〉
（東京都／関東ROM²層）

いつ、問題？〈It's monday?〉
（神奈川県／クランケン）

開いとると言うそう〈I told you so〉
（大阪府／ガデム艦長）

代名詞　会員番号1

主格	所有格	目的格	所有代名詞
あいちゃんの見舞			
I	my	me	mine
ゆう	ゆは	ゆう	ゆです
you	your	you	yours
いい	傷	いつ	治る?
he	his	him	his
し	わ	は	のぼーす
she	her	her	hers
いて!	いっ!	痛ー!	
it	its	it	
いい	アイス	あす	買うぞーっと
we	our	us	ours
ゆう	ゆは	ゆう	ゆです
you	your	you	yours
千	円は	ガム	である
they	their	them	theirs

ずいぶんくるしいけどのせて!
というより思いっきり
新コーナーなんですから。ぬっぬっ!!ぬ!!!

◀東京都／会員番号1
授業で習ったことは、その日のうちにハガキに書こう。毎日、予習とハガキを忘れるな！

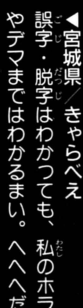
またまたパラノイア



◀先生はあくまで掃除機のホースにこだわった。これこそ芸のホコリというものである。

こんなものいらない！ホラーアイテム

これはいるかもしれない…
「月刊PCエンジン専用 誤字発見機」
(税別)定価 5400円
ここからのぞく
PC



◀宮城県／きゃらべえ
誤字・脱字はわかっても、私のホラやデマまではわかるまい。へへへだ。



◀静岡県／PCエンジンEX Jr.
まるでツタのように伸び広がるPC……。合言葉は座敷から庭へ、だ。



◀東京都／関東ROM²層
実は来月号の付録にこの企画があがっていた……（デマ）。

おさまつくんコーナー

●『コズミックファンタジー』バロンの灯台で、サヤがバロンに「ニムルド国王はバロン公爵（ホントはドラン公爵）とリーナ姫を結婚させようとしている」と言うが、それならめでたいと思う。（千葉県／花島和宣）

●『イース』でラミアの村のゴートが「もうすぐここに赤毛の少年がやって来る……」と言うが、「もうすぐここにハナ毛の少年がやって来る……」と聞こえるのは私だけだろうか──。（宮城県／ゆれるリリアのむね）

●『コズミックファンタジー』のエンディング、なんとグラフィックデザインのところにサルマン・ハシミコフの名が……。（ところでシーンGとシーンM1をくり返し見ているのは僕だけではないはずだ……）。（東京都／マンモくん）

●『定吉七番』でセンセと戦う時「ひっさつわざ」を使うと、"羅魔丁稚秘奥議"と表示される。本当は"〜奥義"が正しいのに…。（埼玉県／緑髪の娘狸）

●『ニュージーランドストーリー』で、ワープして助けなかった仲間は、どうなるのだろう？（青森県／土嶺浩章）

●『BE BALL』を訳すと「球になれ」となる…アルマジロのゲームですか？（大阪府／沼山沼夫）

●『ネクタリス』のモノケロスは、戦闘シーンになると動いて出てくる。（群馬県／茄ッピ）

え〜い、もうどうにでもしてくだちゃい！

栄光なきハクサイたちコーナー

◀福岡県／ガッチョ君　私は横断歩道でよくアミダをやるぞ。

横断歩道の白い所だけを歩いている人へ。
白い所だけを歩くのなら大きく股を開かずにりょうはしの白い所を歩けばいいと思った。
byガッチョ君

時の流れに消えた ハクサイ野郎Q
こいつだ！
なまえ＝ウーパールーパー（アホロートル）
5年前、小学校の修学旅行のときに写して、みんなにじまんしていたが…。
今では、栄光なきハクサイ野郎QQ
なんでこんなのめずらしがったのだろー自分でもわからん

◀愛媛県／CAR-2　今月はコピー館にもいるぞ。リバイバルだ。

・かがやけ そっくり大賞！・
・司会 蘭丸某・
第99回（うそ）かがやけ そっくり大賞は、源平討魔伝にでてくる。安馬太姿のとなり、一番左の かおは、あのウッチャン ナンチャンの ナンバラに、にてるぞーーっっ！
（右図左上）▶
持ってる人は今すぐみてみよう。
持ってない人は今すぐ買いに行くんだっっ！
（よくみると、ウチムラもいるぞー）
せきにんは、もたんぞ

◀東京都／森蘭丸某　こらナンバラ、んなとこでバイトするな！

オペレーションウルフ

▶先生はこの芸に平和への願いをこめた。どこがかといえば照準にハス天を使ったあたり。無論、先生の夕げのおかずである。

熱血ドッジのくにおくん

▲手に持ってるのはアーモンド。ナッツシュートも再現した。先生は細部への配慮まで怠りない。

気分のラテンせっと

ゴルフ	¥2,200
Qビリオン	¥2,000
上海	¥2,000
シーサイドバレー	¥2,000
スーパーマリオランド	¥1,800
将棋	¥2,200
倉庫番	¥2,200
セレクション選ばれし者	¥2,000
テトリス	¥2,400
[illegible]	¥1,800
ドラキューラ伝説	¥2,000
[illegible]ワールド	¥2,000
NAVYBLUE	¥2,000
ハイパーロードランナー	¥2,000
パズルボーイ	¥2,000
パチンコタイム	¥2,000
ヒーロー集合ピンボール	¥2,000
ピンボール	¥1,800
ベースボール	¥1,800
ペンギンくんWars	¥2,000
平安京エイリアン	¥2,000
北斗の拳	¥2,000
魔界塔士SA・GA	¥2,000
マスターカラテカ	¥2,000
ミッキーマウス	¥2,200
モトクロスアニマック	¥2,200
役満	¥1,800
◆PCエンジンカード◆	
R・TYPE1	¥2,100
[illegible]	¥2,300
アウトドライブ	¥2,900
[illegible]ボール	¥1,000
イース　I・II	¥4,200
ウイニングショット	¥3,200
ヴァリスII	¥3,200
ヴォルフィールド	¥3,200
エイリアンクラッシュ	¥2,300
エナジー	¥2,800
F−1パイロット	¥2,900
F−1ドリーム	¥3,000
F−1トリプルバトル	¥3,400
オーダイン	¥3,800
鏡の国のレジェンドROM	¥3,100
改造町人シュビビンマン	¥1,600
カトちゃんケンちゃん	¥800
[illegible]	¥1,200
がんばれゴルフボーイ	¥2,600
[illegible]	¥3,400
ギャラガ88	¥1,900
[illegible]自己中心派	¥3,400
空極タイガー	¥3,400
[illegible]	¥800
コズミックファンタジー	¥3,600

神武伝承	¥2,800
邪聖剣ネクロマンサー	¥900
獣王記	¥3,600
獣王記ROM	¥3,900
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	¥3,200
忍	¥3,000
スーパーアルバトロスROM	¥3,600
蒼ノ王伝説	¥1,800
スペースハリアー	¥1,400
戦国マージャン	¥3,300
ソンソン2	¥1,800
大地君クライシス	¥3,200
ダンジョンエクスプローラー	¥1,900
ダブルダンジョン	¥3,800
竜の子ファイター	¥3,400
武田信玄	¥3,600
DIGIDALCHAMP	¥3,800
ディープブルー海底神話	¥2,800
デジタルチャンプ	¥3,800
天外魔境	¥3,800
都留照人の実践株式	¥6,800
ドラエモン	¥3,900
ドラゴンスピリット	¥1,000
ならず者BLOODYWOLF	¥3,200
ナイトライダースペシャル	¥3,600
ニンジャウォリアーズ	¥3,400
ニュートピア	¥3,200
ネクタリス	¥2,600
NEXATOPEN	¥3,600
ノリコ	¥1,200
はにいいんざすかい	¥2,800
バリバリ伝説	¥3,200
バックランド	¥2,500
パワーリーグ	¥2,200
パワーリーグII	¥3,900
[illegible]	¥3,600
ベービーユニット	¥3,600
[illegible]	¥2,200
ビジランテ	¥1,800
ビックリマン大事界	¥2,000
ビックリマンワールド	¥1,800
P．47	¥3,200
PC原人	¥3,800
ファイティングストリート	¥2,800
ファンタジーゾーン	¥1,600
ファイヤープロレス	¥3,900
ファイナルラップツイン	¥3,800
ブルファイトリングの覇者	¥3,800
プロテニスワールドコート	¥2,400
プロ野球ワールドスタジアム	¥1,800
ブレイ クイン	¥3,600
弁慶外伝	¥3,600
麻雀学園東間宗四郎登場	¥3,800
魔界八犬伝SHADA	¥3,400

妖怪道中記	¥1,200
[illegible]イランド	¥3,400
レッドアラーム	¥3,900
ロックオン	¥3,900
ROMROMスタジアム	¥4,200
ワンダーモモ	¥3,600
ワイワイ麻雀	¥3,600
◆セガマスターソフト◆	
（通信販売）	
アレックスキッドミラクルワールド	¥980
アレックスキッド ザ・ロストスターズ	¥1,000
アフターバーナー	¥880
アルゴスの十字剣	¥980
アストロウォリアー	¥980
RTYPE	¥2,800
アクションファイター	¥980
あんみつ姫	¥1,200
エイリアンシンドローム	¥1,000
エンデュロレーサー	¥800
オバオバ	¥1,000
グレートバレーボール	¥900
グレートバスケットボール	¥900
グレートゴルフ	¥900
グレートソフトボール	¥200
剣聖伝	¥1,800
サクソン3D	¥600
[illegible]	¥600
ザ・プロ野球	¥ 000
[illegible]	¥1,000
スペースハリアー3D	¥1,000
[illegible]	[illegible]
天才バカボン	¥1，00
[illegible]ステーション	[illegible]
どきどきペンギンゲーム	¥900
ナスカ88	¥1,000
ファミコン本体	¥7,500
ツインファミコン本体	¥14,000
PCエンジン本体	¥12,000
セガメガドライブ本体	¥12,500
CDロム（完全品）本体	¥34,000
ゲームボーイ本体	[illegible]

▲青森県／ボンクラ　今月のまちがいさがしはこれだ！印がついたもの以外にも、まちがいがいっぱいあるぞ。

2.5割引
スーパーグラフィクス
㋱39,800円の品
2,980円

▶静岡県／伊熊雄大　貯金が400円しかなくて買いに行けなかったそーだ。

PCエンジン	
R−TYPE I	1,960
R−TYPE II	2,460
アウトライブ	2,820
あっぱれゲートボール	2,460
ウイニングシット	3,120
エイリアンクラッシック	2,820
エナジー	2,920
F1パイロット	2,960
F1ドリーム	3,420
オーダイン	4,160
ガイアの紋章	1,860
カトちゃんケンちゃん	1,860
がんばれゴルフボーイズ	2,920
ガンヘッド	3,460
ギャラガ88	1,920
究極タイガー	3,620
サイドアーム	2,960
サイバークロス	3,120
ザ・功夫	1,720
定吉七番	1,560
上海	2,620
シュビビンマン	2,920
死霊戦線	2,620
神武伝承	2,960
スーパーアルバトロン	3,920
スペースハリア	2,260
蒼ノ王伝説	2,920
戦国麻雀	2,920
SONSON II	2,760
武田信玄	4,420

●死霊前線 2,380円

●ビデランテ 2,980円

◀大分県／インチキマン　みごと陽気にラテンしちゃってくれている。思わずランバダするぜっ！

あて先はコチラ！
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1
小学館　月刊PCエンジン
ニンジン倶楽部⑦　○○○コーナー

▶北海道／スライム13世　新たに発見された恐竜の珍種か!? ちょっとまちがえただけでゴザウレスよ。

今大流行・エポック社
●恐竜プラモデル
1.デイノニクス
2.アルコアトルス
3.ゴザウレス
㋱1,480円の品
880円

PC源平闘魔伝
㋱6,800円を
CD-ROM
スーパーダライヤス
㋱6,800円を
5,440円

◀兵庫県／シンドバット　正しくはダイヤライス……ん、ダライラマデ…あれ!?

PC小町倶楽部

ツーショット特集

◆なんとPC編集部の杉本さん（2月号、3月号の各P69 4コマ参照）が電撃結婚！絵に描いたようにタイムリーなツーショット特集！いや世の中うまくできてるね～。杉本さん、本当におめでとう！にくいよこの～!!（ウメさんのような気持ちの担当でした。）





◀千葉県／ないと☆めあさん　うーん、平和な感じ…アムルさんがやさしそうねん!!



◀静岡県／"新日本"健次郎さん　このお二人はホントーにベストカップルよね～ん！



◀大阪府／フジオさん　ポスターとはやるわねん、Ⓑベラボーマンの顔がいいぜっ！



◀東京都／森蘭丸さん　景清さんの困ったようなテレたような表情が、たまんなく素敵だわっ。



◀宮崎県／大矢圭介さん　わぁっー！美しいわぁ髪の毛のツヤツヤがいいわねーん♡



◀東京都／MITAKEさん　かわいいカップルねん！ななめの文字が決まってるう！

◀三重県／ういんぐさん　うまいわねんっ。背景までしっかり描いててカッコいい!!



◀秋田県／風色しるふさん　たくましい男の人と気の強そうな女の人…いいカップルよね！

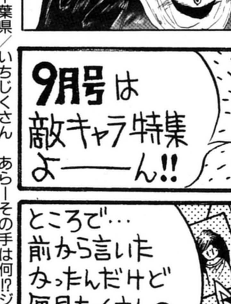


◀高知県／ぱるぷんて☆さん　Ⓑぎゃははっ!!こいつはいいぜっ！　Ⓒ…何かが違う…。



▶広島県　みうたんすさん

BATマン賞





◀千葉県／いちじくさん　あらーその手は何!?ジライアさんっ　Ⓑ行けっ押し倒せっ!!



◀宮城県／涼さん　本当にこんなカッコ良かったらなあ～っ　Ⓑうるせいやいっ!!



今月のCON2（コンコン）賞

▲熊本県　命さっ蘭迦さん





◀福岡県／かすみや食堂さん　にっこりとかわいい東風さん…うーん積極的ねん！



◀山口県／浜森ねむさん　ねむさんプラプリルさんが好きねぇ～っ。Ⓑオレも好みだぜっ！

◀神奈川県　YOUTHさん

◀高知県　ぱるぷんて☆さん

落書きギャラリー

PC小町通信

◆宣伝なんですが…僕の単行本「ドラゴンハーフ」の2巻目が出ましたので、良かったら見てやってくださいね!!それから、このコーナーでは皆さんの質問を　お待ちしてます！僕でわかる事ならどんどん答えますので、何かあったらきいてね～っ！

イラスト・文責／見田竜介

PCエンジンMANの怪力イラストコーナー

うがが〜っはっはっはは はは は はっは

今月も本気でふざけたイラストをぶちかますぜ 覚悟してながめろよ！

伝統のひとふでがきコーナー！

▲このカザリは石川県／まんさんの作品

どーゆーわけか一筆がきがやたらと多いので、今回は大ワクで掲載！

伝統の一筆書き　ここからはじまる　次はやっぱりふくまるくんおねがいします。　源平討伒伝 by.えーちゃん　びわ法師

◀山形県／えーちゃん

かってに一筆Ⅱ　パックマン

◀北海道／ナックル野郎A

伝統の一筆書き　ナガス

◀京都府／月P愛読者

かってに乱入伝統の一筆書き

◀熊本県／虹蜂ビム

ゲームキャラで一筆書き　BE BALL

◀富山県／のりさきジャック

伝統のうしろ向き一筆書き　うしろ向きのPC原人　作 A to Z

◀神奈川県／AさんZ

いやん、思わぬ伏兵うしろむき一筆がき！来月もやたらと送ってきそうだなァ…

オレ、このシリーズ大好き！

うぉぉーオレは見た!!! PCエンジンマンがCON²とデート!??

ステキ♡　ガハハハハ

◀新潟県／ナカジ、惜しくも先月号に間にあわなかったが…ガハハ!!まいったぜ

2/3ページになってもめげんど！

チクるぞコラやるー　なこあお

これながすさんににていると思う　PCエンジンマンににている。こういうキャラクターってばいすると思うよな。

◀鳥取県／諸吉宣和

ぬぁんじゃあこれは？まさしくワガハイそっくりじゃないか！うおりゃーめ…とことんキャラに幅がねーヤツ…

5月号の怪カイラストコーナー1ページ大はいいが、左上のPCエンジンMANがでかすぎてハガキ3枚分はソンしている。

でかすぎる

僕の予想では、PCエンジンMANとうおりゃ大橋は、同一人物ではないのだろうか？ by ダライアスⅡ

◀北海道／ダライアスⅡ　だかましい!!ワガハイがめだてば、それで良いのだ！

高1 V高校コースからの 無料コンピュータ診断テスト きみにピタリの「大学の学部」&「職業」

◀岩手県／METAL1　2うお〜とじだが出ちょる!!他社の記事に…いいのか？

今月の怪力大賞！

私の手です。ニンジン倶楽部に、ハガキがのらない人。この手をあなたの手でさわると、のるようになるよ!!

(実物大) しかし月Pにのると小さくなる。

▲東京都／せさみ・すとりーと

ぬあ〜にぎえらそうに！新興宗教の教祖さまかい!?

読者のみんなもハナクソなすりつけちゃれ！

Jr.はあずかった。　ワーン　返してほしくば第二回ニンジングランプリを始めろ。ナガス!!

◀岩手県／ボツはやだやだ

第2回ニンジンGPには、このコーナーも参加させろよ

このコーナーではゲームのことにかぎらず、笑えるイラスト、ヘンなイラスト、な〜んでも募集中!! 下品なネタでも許してしまうぞい ガンガン送ってくれ〜！

構成画 うおりゃ〜大橋

5月号ビッグプレゼント当選者発表！

①CD-ROMソフト イースⅠ・Ⅱ（5名）
- 埼玉県　白田　宏
- 千葉県　高野荘栄
- 神奈川県　宇佐美秀樹
- 大阪府　下西正孝
- 兵庫県　谷口龍平

②CD-ROMソフト コブラ（5名）
- 東京都　園部俊之
- 石川県　多賀一彦
- 福井県　松嶋敏弘
- 岐阜県　岡島淳一
- 愛知県　高木　健

③PCエンジンソフト スーパーバレーボール（3名）
- 福島県　佐藤正彦
- 群馬県　島崎則之
- 長野県　横前和弘

④セル画（2名）
- 富山県　金守正人
- 徳島県　三好秀誉

⑤カードケース（30名）
- 北海道　岡　大輔
- 青森県　法量伸也
- 新潟県　尾身和樹
- 福島県　小野宏晃
- 福島県　古俣繁典
- 栃木県　梶谷崇士
- 栃木県　前川雄二
- 埼玉県　長谷川貴久
- 千葉県　高瀬裕志
- 東京都　鈴木一監
- 神奈川県　望月和武
- 山梨県　米山祐貴
- 岐阜県　柴田義弘
- 静岡県　成田隆行
- 愛知県　国井裕介
- 愛知県　小縣裕史
- 滋賀県　田中みきひろ
- 大阪府　山村晃大
- 大阪府　松本正志
- 大阪府　中尾哲也
- 大阪府　永田和豊
- 大阪府　田坂彰浩
- 大阪府　西山　忍
- 京都府　北川栄吾
- 愛媛県　伊藤嘉将
- 福岡県　手嶋広貴
- 福岡県　平尾要一
- 福岡県　古賀丈也
- 熊本県　脇　清志
- 宮崎県　赤木佑輔

⑥プロモーションビデオ（11名）
- 青森県　岩切貴志
- 秋田県　宮下浩幸
- 千葉県　三澤健二郎
- 東京都　松井克人
- 神奈川県　佐山太郎
- 神奈川県　西山博孝
- 愛知県　荒井俊孝
- 京都府　大江泰正
- 兵庫県　中曽　聡
- 兵庫県　秦　直樹
- 鹿児島県　名古真也

⑦PCソフト カイザード（4名）
- 千葉県　山口敏弘
- 東京都　島崎　円
- 奈良県　西田康司
- 和歌山県　植芝浩文

⑧PCソフト ソルビアンカ（5名）
- 新潟県　長沢勇介
- 埼玉県　荻野隆志
- 東京都　飯島富美彦
- 岐阜県　谷口英紀
- 大阪府　小西祐治

⑨PCソフト 謎のマスカレード（5名）
- 埼玉県　鶴熊　寛
- 埼玉県　野原達司
- 岐阜県　佐藤俊彦
- 大阪府　時岡伸治
- 兵庫県　竹之内浩二

⑩PCソフト ニュージーランドストーリー（5名）
- 秋田県　山崎　徹
- 東京都　米光亜希子
- 静岡県　山河　誠
- 三重県　清水太一
- 京都府　西澤正英

⑪PCソフト ミスターヘリの大冒険（5名）
- 千葉県　加瀬利成
- 愛知県　合戸正彦
- 兵庫県　荻野憲治
- 京都府　長谷川涼
- 広島県　田桑智和

⑫PCソフト ブルファイト（5名）
- 東京都　寺西大輔
- 長野県　竹内克臣
- 愛知県　千賀　勝
- 岡山県　八嶋崇之
- 福岡県　野崎博貴

⑬3Dメガネ（10名）
- 新潟県　井口岳仁
- 宮城県　赤間元紀
- 福島県　吉田雄一
- 群馬県　中島潤一
- 千葉県　鶴岡泰彦
- 東京都　庄司智宏
- 東京都　永山益生
- 滋賀県　樋口周吾
- 兵庫県　高橋知宏
- 兵庫県　岡田勝彦

⑭ボードゲーム（3名）
- 北海道　後藤淳一
- 宮城県　高橋洋之
- 東京都　阿部英樹

⑮デジタルウォッチ（3名）
- 埼玉県　禅野　隆
- 静岡県　増田隆司
- 奈良県　井寄順雄

⑯デジタルホーン（1名）
- 青森県　熊沢芳信

⑰ステレオインサイドホーン（3名）
- 新潟県　長谷川成仁
- 東京都　田中琢也
- 東京都　伊藤　修

⑱ワイヤレスウォークマン（1名）
- 青森県　小田原悟

⑲CD ダライアスⅡ（1名）
- 長野県　町田和幸

⑳CD イースⅡ（1名）
- 滋賀県　成瀬健太郎

㉑CD ファイヤープロレス（1名）
- 東京都　高野良孝

㉒CD アールタイプⅡ（1名）
- 神奈川県　高橋隆二

㉓CD グラディウスⅡ（1名）
- 島根県　古藤昭之

㉔文具セット（3名）
- 神奈川県　斎藤　彰
- 岐阜県　山田安昭
- 兵庫県　平岡繁之

㉕バックアップブースタⅡ（2名）
- 兵庫県　石坂晃庸
- 徳島県　西　文輝

㉖バックアップユニット（2名）
- 岐阜県　小椋裕司
- 富山県　木下敬志

㉗USAステッカー（10名）
- 北海道　南野　大
- 岩手県　秋本　司
- 山形県　宮下　順
- 富山県　木村　一
- 石川県　藤村和美
- 三重県　木下　登
- 奈良県　竹田　博
- 鳥取県　金平　誠
- 熊本県　田島隆二
- 沖縄県　島袋秀信

㉘PCエンジンシャトル（1名）
- 茨城県　河野貴史

㉙島崎和歌子テレカ（5名）
- 栃木県　入江靖光
- 東京都　伊藤　淳
- 東京都　服部昌利
- 大阪府　久原英樹
- 福島県　玉根久美子



Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン愛読者アンケート

ゲームの夏がやってくる!!



ゲームシーズンの本番に備えて、プレゼントで景気づけしてくれい！

●この本について

1 「月刊PCエンジン」7月号のなかでおもしろかったものを、3つ選んでください。

①通信ブースタ今秋登場！ ②ワルキューレの伝説 ③桃太郎伝説ターボ ④クラックス ⑤ラストハルマゲドン ⑥シンドバッド地底の大魔宮 ⑦うる星やつら ⑧超絶倫人ベラボーマン ⑨ワールドビーチバレー ⑩最後の忍道 ⑪迷宮のエルフィーネ ⑫デビルクラッシュ ⑬これがプロ野球'90 ⑭ザ・プロ野球 ⑮ラビオレプススペシャル ⑯ダウンロード ⑰ソル・ビアンカ ⑱PCエンジン＋ ⑲スーパースターソルジャー ⑳ゼビウス～ファードラウト伝説 ㉑アフターバーナーII ㉒イメージファイト ㉓ニンジン倶楽部 ㉔天外魔境II制作レポート ㉕マニアックプロレス ㉖ドンドコドン ㉗スーパー大戦略 ㉘プリンセスカフェ ㉙遊楽専業団激烈技スペシャル ㉚ULTRABOX Info. ㉛P・B・S ㉜赤色パラダイス ㉝パズニック ㉞ラスタンサーガ ㉟地獄めぐり ㊱ヴァリスIII ㊲らんま½ ㊳暗黒伝説 ㊴バットマン ㊵ダブルリング ㊶F1サーカス ㊷将棋～初段一直線 ㊸ゴモラスピード ㊹三国志 ㊺スプレンディド・サーガ ㊻魔界プリンス ドラぼっちゃん ㊼まんが・神楽坂DX ㊽付録・激烈技セレクション



2 今回発表された通信ブースタについて質問します。あなたは記事で読んでパソコン通信をやってみたいと思いましたか。

①やってみたいと思う ②興味はある ③あまり興味がない ④やりたいと思わない

3 通信ブースタに関する情報は、これからも引き続き紹介していきますが、あなたが最も知りたい情報は何ですか。次の中から適当なものを1つ選んで下さい。

①具体的な機能 ②実際の使い方 ③価格 ④発売時期 ⑤パソコン通信の内容の説明 ⑥プログラムの作り方 ⑦実際にプレイできるゲームの情報

4 通信ブースタで実際にパソコン通信をするとしたら、どんなことをしてみたいですか。

①対戦ゲーム ②他の人との文字による手紙のやりとり・会話 ③PDSのゲームを利用する ④ゲームのプログラム ⑤グラフィック機能でドット絵を描く

●その他について

5 実際にパソコン通信をする場合、電話機と接続して使用することになります。あなたの家の電話はモジュラージャック（抜き差しが可能な電話用端子）に接続していますか。

①している ②していない ③わからない

6 あなたが普段ゲームをプレイしているモニターはどれくらいの大きさですか。具体的に答えてください。

7 あなたはスポーツなどの多人数プレイが可能なゲームを実際に友達や家族とプレイすることがありますか。

①よくプレイする ②ときどきする ③あまりプレイしない ④ほとんどしない

8 あなたはPCエンジンの多人数プレイ用タップ（マルチタップなど）を持っていますか。

①持っている ②持っていない

9 あなたが今知りたいTVゲーム機以外のコンピュータの情報は何ですか。以下の中から適当なものを1つ選んでください。

①ワープロの情報 ②電子手帳の情報 ③デスクトップ型パソコンの情報 ④ノートパソコンの情報 ⑤業務用（アーケード）マシンの情報

10 PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを2つ答えてください。

11 発売前のソフトで、あなたがいちばんほしいものを1つ答えてください。

12 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を1つを答えください。

13 あなたが、よく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。（2つ以内）

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ファミコン必勝本 ④㊙ファミコン ⑤Beep！メガドライブ ⑥ゲームボーイマガジン ⑦ゲーメスト ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PC Engine FAN ⑫㊙PCエンジン ⑬メガドライブFAN ⑭その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に、回答欄があります。上のアンケートに答えてください。抽選で113名に、77ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書いたら、必ずはがきの表に41円切手をはって、出してください。しめきりは6月29日消印有効。当選者の発表は、7月30日発売予定の「月刊PCエンジン」9月号です。

★どんどん応募してね！

BIG PRESENT

なんと合計113名ときたもんだ!!

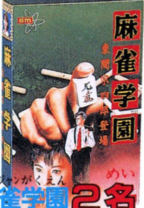
ハドソン提供 CD-ROMソフト

続編の制作も着々と進んでいる超大作RPGと、2人プレイが楽しいアクションシューティングだ!!


①天外魔境 5名


②モンスター・レアー 5名

フェイス提供 ミュージックカセットテープ


③麻雀学園 2名


④サイバークロス 2名

サン電子提供


⑤弁慶外伝ハンカチ 20名

ビクター音産提供 CD-ROMソフト

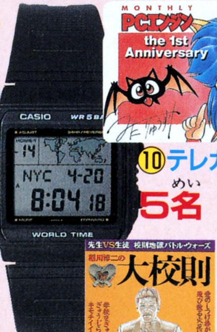
ついに発売!のCDマガジン登場。みんなで作ったこのソフト、出来はどう?


⑥ウルトラボックス 5名

アスミック提供


⑦オリジナルジャンパー 1名


⑧電子手帳 1名


⑨ワールドタイム 3名


⑩テレカⒶ 5名


⑪テレカⒷ 5名


⑫パイプホーン(ステレオイヤホーン) 5名

⑬パーティーゲーム 3名


⑭CDソフトケース 5名

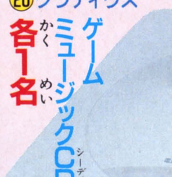
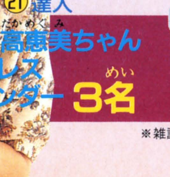
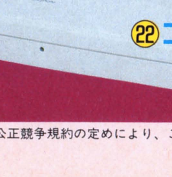
⑮デスクトップクリーナー 5名


⑰ダライアス


⑱S.C.I.


⑲悪魔城ドラキュラ


⑳グラディウス





㉑達人

ゲームミュージックCD 各1名


㉒コードレスホン 1名



㉓ゲームブック 2冊1組 5名



㉔スピーカー 1名

ゲームボーイソフト各2名


㉕クォース


㉖SDガンダム国盗り物語


㉗クイックス


㉘原人色紙 20名



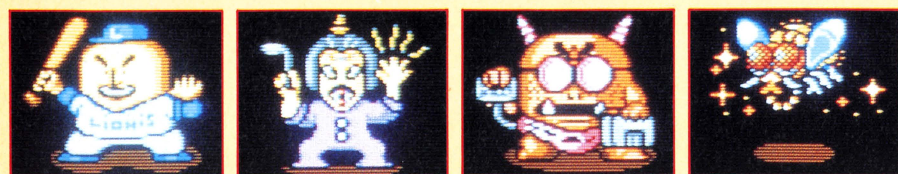
⑯小高恵美ちゃんアドレスバインダー 3名

74ページのアンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおう!応募のきまりを読んでね!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

Enjoy Hudson

あの“桃伝”が、ついにPCエンジンに登場!!



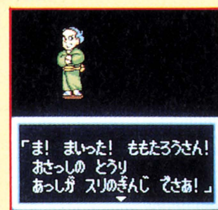
ギャグキャラもパワーアップ、ニューフェース続々登場！



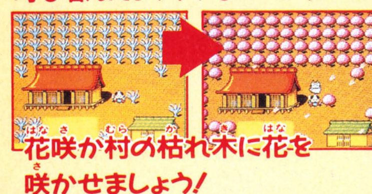
町も増えたしマップもゴージャスだ！



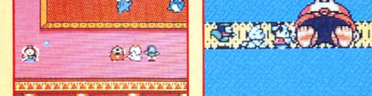
ほほえみの村のダジャレもぜーんぶ新しくなった！



神出鬼没!!おなじみスリの銀次！



花咲か村の枯れ木に花を咲かせましょう！



タイやヒラメの舞い踊り！

こんなところに寝太郎が！



これが奇跡!!海が割れて道ができていく！



パッケージイラストも超デラックス！

コンニチワ、桃太郎からビッグなお知らせです!!
“桃伝”に“ターボ”がついて帰って来たんだ！
一度やった人も楽しめる、謎やギャグが新しくなったパワフル変身豪華版だ！
もちろん、やったことがない人も楽しめるよ。
このおもしろさ、一度味わったらやみつきだ！
※より楽しく遊ぶために、バックアップユニットをおすすめします。



なぜかみんなサルカニだ！



踊らにゃそんそん金太郎！

“S桃鉄”“桃活”もよろしく！



◀ボードゲームなら
スーパー桃太郎電鉄
発売中5,800円(税別)！

アクションゲームなら▶
桃太郎活劇
今秋発売予定！



PC Engine

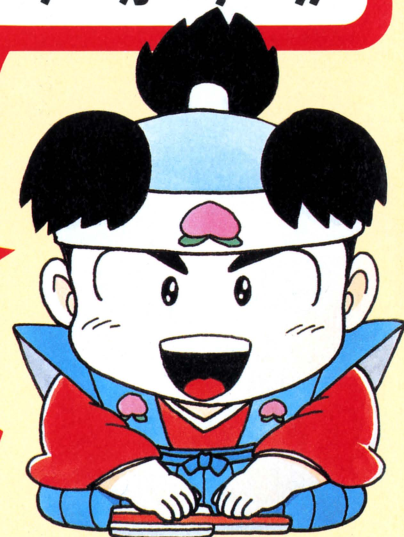
“桃伝Ⅱ”制作・快調！

バックアップメモリ対応ソフト

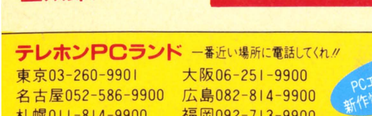
© 1990 HUDSON SOFT

7月20日(金)発売!!

希望小売価格 **5,800円**(税別)



桃太郎伝説 ターボ



テレホンPCランド 一番近い場所に電話してくれ！

東京03-260-9901 大阪06-251-9900
名古屋052-586-9900 広島082-814-9900
札幌011-814-9900 福岡092-713-9900

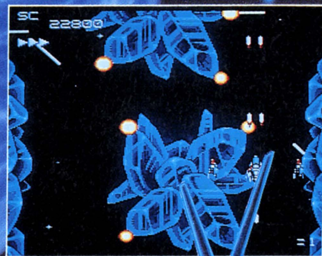
PCエンジンの新作情報が聞ける

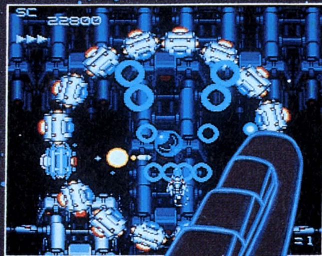
Enjoy Hudson

闘いの時、再び……。ネオ・シーザー、発進!!

キャラバンの季節を前に、あの「スターソルジャー」が、パワーアップして帰ってくる。











NEO-CAESAR

NEO-CAESAR is the new-model fighter improving CAESAR, which saved the earth from its crisis four years ago.
NEO-CAESAR is equiped with much more destructive weapons than CAESAR.
Its mission is to defend the peace of mankind against the invasion of MOTHER BRAIN.

1990年、第6回全国キャラバン公式認定ソフトは、
「スーパースターソルジャー」に決定!



PC Engine

SUPER STAR SOLDIER

7月6日発売・¥6,500（税別）

大好評！ハドソン・ウルトラ・ホットライン

テレホンPCランド　電話番号は正確に！まちがい電話はしないよーにね。
■札幌／011-814-9900　■東京／03-260-9901　■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900　■広島／082-814-9900　■福岡／092-713-9900



本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

ハドソン・オリジナルグッズ・プレゼント!

●「スーパースターソルジャー」5分間モードで、150万点を超えたら、その画面写真を撮って郵送してください。 抽選でハドソン特製グッズをプレゼントします。 ●オリジナル文具セットを100名様に、桃太郎カードホルダーを300名様に進呈。●申し込み方法：画面写真と応募券を同封の上、下記まで郵送してください。自分の住所と名前を忘れないでね。
（平成2年8月31日 消印有効）
〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル
ハドソン東京支社「スーパースターソルジャー」係

※当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

月刊PCエンジン SSS 応募券

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

SOL·BIANCA
ソル・ビアンカ

6月下旬発売予定・¥6,200(税別)

銀河歴2395年。鮮やかな軌跡を描き戦火を擦りぬけていく、ソル・ビアンカ号。束縛されぬ自由と希望を抱いたソル・ビアンカ号の目的とは…。CDROMの容量を活かし7本のストーリーを持っている。キャラクターはレベルアップに伴い、5種類の技能の中から好きなものを上昇させることのできるマルチスキルシステムを導入。RPGの本当の面白さを教えよう。また、「ソル・ビアンカ」は単にゲームだけにとどまらず、ビデオアニメ版をはじめ、OVAとドッキングしたメディアミックス企画として進行中の超大作なのである。ゲームに負けない〈発売アイテム〉が続々と登場しているぞ!

●ソルビアンカレザーディスク(4 16付)
オリコン5位・ミュージックリサーチ10位・ミュージックラボ13位



●ビデオカセット(55分カラー HiFiステレオ)
VHS・N11V-7・¥11,000(税別)
β・N11X-7・¥11,000(税別)
S-VHS・N12V-8・¥12,000(税別)



●ゲーム(PCエンジンCD-ROM²)
NSCD-0002・¥6,200(税別)

●CDS主題歌「負けないで」(歌:NAO)
N09C-40・¥910(税別)





●サウンドトラック「黄金の宇宙船」(作曲:平野 融)
CD-N29C-43・¥2,920(税別)
CT-N25K-36・¥2,560(税別)



●レーザービジョンディスク(55分カラー CAVステレオ)
N60L-13・¥6,000(税別)



※以上、NECアベニューよりリリース(すべて発売中)

●メーヨ
明朗快活で好奇心旺盛。おしゃべり。

●ジュン
沈着冷静、博学タイプ。情報通。

●フェブ
決断力に長けている。得意技はムチ。

●エイプリル
普段はリーダーシップをとっている。

NCS EXPERIENCE

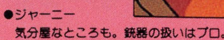
●オキョウ:城之内京子。21才。女。
身長165cm。警察学校を卒業したばかりの新米婦警。

●ビデオ用サントラCD・7月発売予定
●ゲームBGM集CD・発売予定
※以上、キングレコードよりリリース

●ビデオカセット(40分カラー HiFiステレオ)
VHS・KL-2073・¥9,600(税別)・6月21日発売予定
●LD・7月発売予定
※以上、ジャパンホームビデオよりリリース

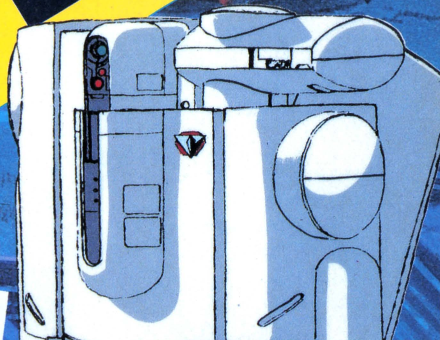
■「電脳都市OEDO 808」上映会のお知らせ●月日:7月25日(水)12:00開場。13:00開演。●場所:豊島公会堂(JR池袋駅東口徒歩5分)●応募方法は、往復葉書に「参加希望」と明記の上、住所、氏名、年齢、職業を書いて送ってください。●あて先:〒166 東京都杉並区杉並郵便局留「電脳都市OEDO 808」月刊PCエンジン係●抽選で1,000名様を御招待します。●しめきり:7月5日消印有効。

EFUTURE



●ジャーニー
気分屋なところも。銃器の扱いはプロ。







●小説
第1巻「反逆の孤狼」¥500(税込)・発売中
第2巻「華麗なる墮天使」¥500(税込)・発売中
第3巻「魔眼の闘士」¥500(税込)・7月末発売予定
※以上、富士見書房よりリリース





●モス：ゴング。28才。男。
身長210cm。メカニックジャック、カジノ荒し、用心棒。

●センゴク：千石旬介。25才。男。
身長178cm。賞金稼ぎ。

●デカチョウ：長谷川十蔵。42才。男。
身長175cm。センゴクの父とは警察学校の同期。

●メリル：柳川。23才。男。
身長168cm。コンピュータ詐欺師。

世界電脳都市ネットワークの中枢、OEDO808。しかし反面、コンピュータ犯罪の犯人達の巣窟でもあった。そのOEDO808に7年ぶりに帰ってきた男、センゴク。この世界最大の都市を舞台に、今何かが起きようとしている。アニメーションをふんだんに使って"見せる"SFアドベンチャーゲームが、まもなく君の手元へと届く。また、「ソル・ビアンカ」同様、驚きのメディアミックスとして進行中の話題作品がどんどん登場している。



PCエンジン CD-ROMシステム

ROM ROM

CYBER CITY オーエド OEDO 808

秋発売予定・¥6,500(税別)

●声優：石丸博也、塩沢兼人、玄田哲章、若本規夫、堀江美都子



MASAYA メサイヤ

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311〜5(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時〜18時
●サービステレホン(テープ) TEL.03-486-6318

ROM ROM

6月15日 発売予定
希望小売価格 ¥4,800 (税別)

面白さ万華鏡!

世界初のCD-ROMマガジン、ULTRABOX。今ここに登場です。ゲームでデータベースで、アドベンチャーでシューティングなULTRABOX。雑誌でニューメディアなULTRABOX。色々な顔を持つULTRABOX。ですが、基本はただひとつ、エンターテイメント。軽いフットワークで、遊びの「いま」を追求します。ゲーム好きでマンガ好き、そして女の子にも興味があって……。そんな君の期待に答えます。

世界初のCD-ROMマガジンいよいよ発売。

「ウルトラボックス」

これがその一部だ!

気になるヒロイン
活躍が期待できる女性タレントの情報。

PCエンジンソフト図鑑
いままで発売されたPCエンジンソフトを完ぺきに収録したうれしいデータ集。

星に願いを
あのラッシャー木村が君の運勢を過激にチェック。

実用デートコーナー
人気タレント小栗香織を起用して原宿、渋谷を舞台にしたデートシミュレーション。

ちょっと英語ができたなら
日本にきた外人ギャルとの楽しい会話を楽しもう。

ボムタウン・ストーリー
東映動画の全面協力でおくる30年代風アニメトリックス。

ジャンジャンボックス
君の投稿イラストなどを紹介する読者参加コーナー。

ーほか新作紹介やオリジナルゲームなど全部で13項目の特集を収録。今後季刊で発売していきます。



創刊号



お知らせ

「ジャンジャンボックス」投稿作品募集中!

ジャンジャンボックスは君達自身の手で作るコーナー。次の内容で送って欲しい。採用作品にはビクターのAV機器他を差し上げます。
応募は住所、氏名、あればペンネーム、電話番号、年齢、学年、職業を書いて送って下さい。優秀作品は夏発売の「ウルトラボックス」に順次掲載します。

❶遊楽画廊デジタル
葉書に傑作イラストを。
❷虹色写真館
君がカメラマン。自分で撮った写真を。
❸Q&A
素朴な疑問を。
❹テーマパーク
今回は「ウルトラボックス」にこんなコーナーが欲しい、というテーマで意見を。
❺2コママンガ、4コママンガ
2枚、あるいは4枚の葉書に漫画を書いて。

© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. © 1990 FUN PROJECT

CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・

ジャック・ニクラウス 162ホール ワールド・ゴルフ・ツアー

世界の有名ゴルフ場をなんと162ホール収録。
ゴルフ界の帝王ジャック・ニクラウスが全面監修し、3D画面で各ホールを見事に再現した臨場感いっぱいの本格的ゴルフゲーム。



収録コース
❶J・ニクラウス特選18ホール❷キャスル・パインズ(米)❸デザート・マウンテン(米)❹オーク・ヒル(米)❺ロイヤル・トルーン(英)❻ケンパー・レイクス(米)❼オーストラリアンGC(豪)❽セント・クリークGC(日)❾セント・メリオン(英)

近日発売予定
価格未定

Licensed from Accolade, Inc. in Conjunction with JPI.
© 1988, 1989 Accolade, Inc. © 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.



最新恐竜図解大事典
A NEW PICTORIAL ENCYCLOPEDIA OF DINOSAURS
Magical Dinosaurs Tour

© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
© 1990 矢沢サイエンスオフィス

発売元: Victor ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

PC Engine

緊急事態発生！

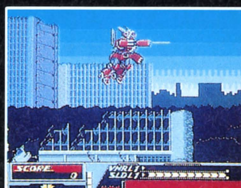
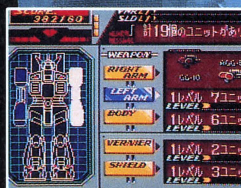
2321年、人類は正体不明の敵の攻撃を受けかつてない滅亡の危機にひんした。当初なすすべもなく後退を余儀なくされた連邦軍は人類の英知を結集して2324年戦術格闘機「ヴェイグス」の開発に成功し、最後の反撃作戦「オペレーション・ラストリー」の開始を決定した。

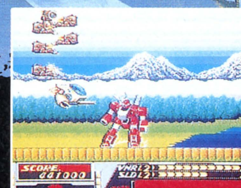
ヴェイグス VEIGUES

Ⓒ1989 ゲームアーツ
Ⓒ1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

Hu-Card
6月15日 発売予定
希望小売価格 ¥6,700（税別）

右腕部に装着された武器と左腕部に組み込まれたパンチ、さらに胸部に埋め込まれたエネルギーバルカン砲が敵を撃破。各面クリアー後さらにパワーユニットの補給によってパワーアップ。これまで類を見ない巨大戦術格闘機「ヴェイグス」の全10面にわたる人類救済の激闘がいま始まる・・・・



CD-ROM・CD-ROM・CD-ROM・CD-R

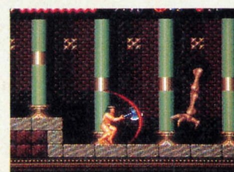


恐竜のことならこれさえあればもう完ぺき。
イラスト、写真、アニメーション、音と音楽。
CD-ROMでしか表現できない最新の
そして世界最大の恐竜百科辞典。

近日発売予定
価格未定

Hu-Card・Hu-Card・Hu-Card・Hu-Card・Hu-Card・Hu-Ca







勇士ゴーガンがジャグウ教の魔王を倒してから30年、平和に暮らしていた国に再びジャグウ教の暗雲が立ちこめた。父ゴーガンをなくした王子セリウスの復讐の戦いが今始まる。おどろおどろしいグラフィックで展開する難易度100%のアクション・ゲーム。

Ⓒ1990 レッド・カンパニー/アトラス Ⓒ1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

近日発売予定
希望小売価格 ¥6,200（消費税別）

TENGAI MAKYO II

PRE-STORY

封印されし伝説の暗黒蘭が今…

遥か昔。極東の島国ジパング。その地下には根の国と呼ばれる一大王国が存在し、根の国の王・ヨミは、いつの日か地上をも支配することを切望していた。

ある時、ヨミは不思議な植物を手に入れた。その植物の名は暗黒蘭。暗黒蘭は地を突き破り、地上に巨大に花を咲かせた。ヨミはその茎を這い伝わり、地上に出るや、瞬く間に勢力を拡大。念願の一大王国を築きかけた、その時。

火の一族と呼ばれる者たちが現れヨミの野望を阻止せんとした。死闘につぐ死闘。ヨミの力は凄まじく、火の一族は都を攻め落とされ、滅亡寸前に追い込まれたが……。その時、火の一族は密かに完成させていた〈七つの剣〉の力をもって、ヨミと暗黒蘭を永遠の闇の中へと封印した。

この戦いで、火の一族のほとんどは死に絶え、ヨミ王の巨大な力も地上の王国も消滅したという──。

その暗黒蘭の伝説から数百年後。ジパングは二人の権力者に統治されていた。東半分は坂東のショーグン家。西半分は大和のタイクーン家によって。そんなある夜のこと。

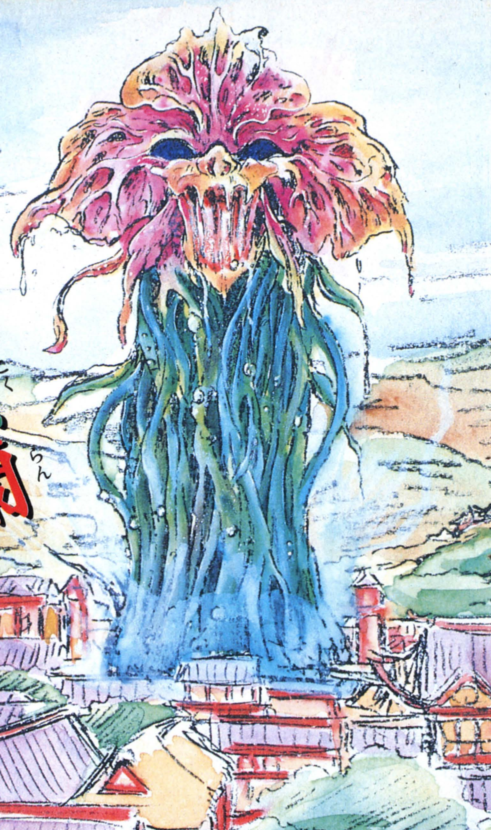
タイクーンの義教は、不思議な夢を見た。七つの枝に七つの花をつけた巨大な植物の上に立ち、義教自身がジパング全土を見下ろしている、という夢だった。

タイクーンに仕える三博士の一人、陰陽博士の夢占いによると「占いは吉！」タイクーンがジパング全土を手に入れる暗示という。もう一人の博士、文書博士は、その花は暗黒蘭と呼ばれる邪生体であり、その封印を解くことができれば、暗黒蘭とヨミ王の力がこのものになる、という。

「暗黒蘭を復活させ、ヨミを従え、私が真の王になる!!」

ジパング全土を統一する野望を胸に抱いたタイクーンは、暗黒蘭を復活させるべく、7か所の封印場所を探させた。

その命を受けた地理博士は、大和各地を調べた結果をタイクーンに報告した。「火多、紀伊、越、出雲、浪華、吉備の六か所までは、わかりましておじゃる！」と……。



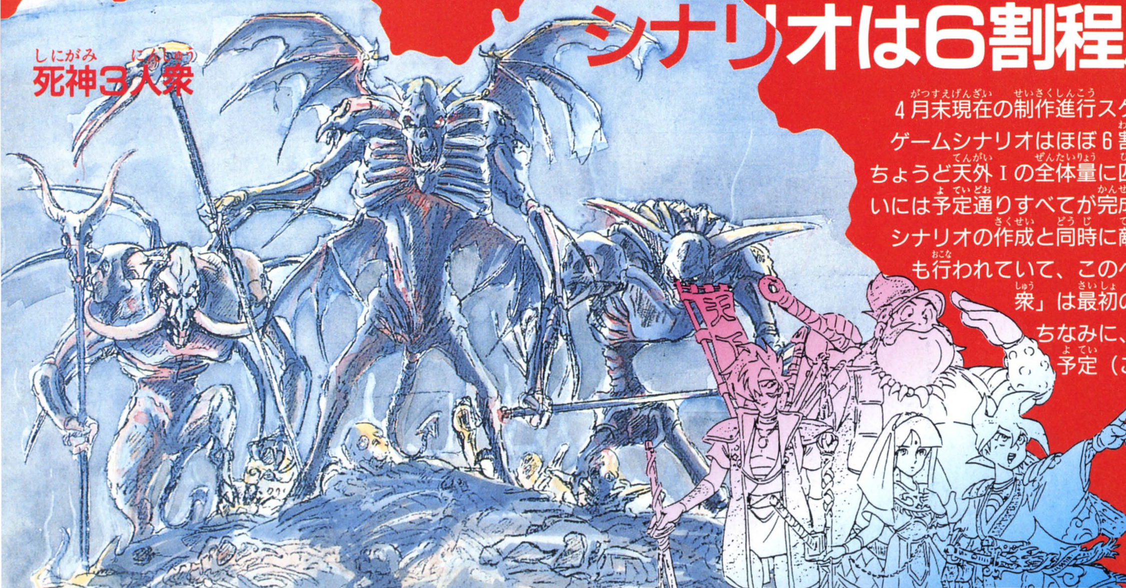
伝説の暗黒蘭 今ここに甦る!!



FAR EAST 天外 卍MARU 制作レポ

ハドソンより来春発売予定

シナリオは6割程度完成！敵キ



4月末現在の制作進行スケジュールを報告すると──。

ゲームシナリオはほぼ6割が完成。これはイベントでいうと、ちょうど天外Iの全体量に匹敵するくらいだそうで、6月末ぐらいには予定通りすべてが完成しそう。

シナリオの作成と同時に敵キャラクターのデザインや性格づけも行われていて、このページの左で紹介している「死神3人衆」は最初の城、骸骨城に登場するボスキャラだ。

ちなみに、ボスキャラは全部で49人が登場する予定（これは暗黒蘭の7つの花と7つの剣を掛けて決定した数字だとか）で、この数字自体、今までのRPGでは最大のものになりそうだ。

また、辻野寅次郎氏による、キャ

今月はゲーム設定を中心に紹介





戦国卍丸

超期待作「天外魔境II」の制作状況を紹介するこのコーナー。第2回目の今月は、ゲーム設定を中心にレポートしよう。

まず、読んでほしいのが、左ページで紹介している「天外魔境II」のプレ・ストーリー。

「天外魔境」のIが平将門と火の一族の戦いの伝説を題材にしていたのに対し、IIでは、根の国の支配者・黄泉と火の一族との戦いがバックストーリーとなっている。

三人の博士にそそのかされ、伝説の暗黒蘭の封印を解き、黄泉を甦らせようとするタイクーン。

黄泉を打ち倒し、地に姿を現した暗黒蘭を再び封印することこそが、かつて黄泉を討ち果たした火の一族の末裔である戦国卍丸の使命となるはずだ。

ところで、敵を封印するのに使われるアイテムである「剣」。これはIの「玉」と同じように、日本古来の「三種の神器」からとられたもの。

このあたりの古来日本のイメージがIIではどう表現されるのかも非常に楽しみなところだ。

敵の城は、剣を守るために存在している



タイクーンが封印を解き、暗黒蘭を咲かせたとなると、気になるのは、暗黒蘭を封印するのに使われた〈七つの剣〉の行方。この剣を、まず取り戻すことが、卍丸たちの課題となることだろう。

実は、これらの剣は黄泉たちの拠点となる城のどこかに隠されていて、その城の数は全部で11。名前と大まかな特徴は右の表で紹介している通り。この城こそが天外IIの激戦地帯となるだろう。

鬼骨城	骸骨や骨で構成された城。火多にある。
密林城	植物でできている城。紀伊にある。
幻夢城	文字通り幻。越にあるという。
砂神城	出雲にある砂の城。砂丘の中に建つ。
暗闇城	闇を使った仕掛けがある。この城も出雲。
鋼鉄城	いわゆるカラクリ屋敷。浪華の城。
魔海城	浪華のどこか海中にあるらしい。
白銀城	氷の世界。吉備にある。
地獄城	吉備の地底深く建てられた城。
箱庭城	京にある。内部は?
花の御所	この城も? 京にある。

OF EDEN

魔境II

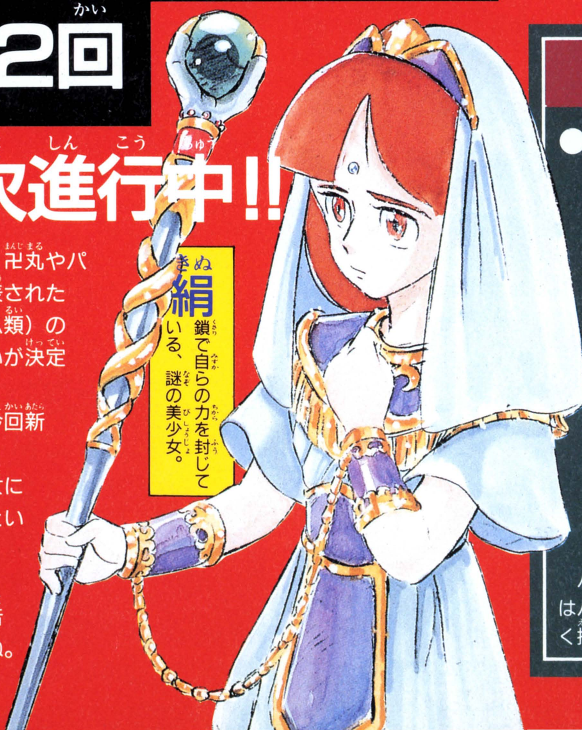
ート第2回

ャラも順次進行中!!

ラクター原画も順次進行中。卍丸やパーティの原画は、最初に発表されたものに、細部(特にアイテム類)の変更などを加えつつ、色使いが決定されている最中のようだ。

右で紹介しているのは、今回新しく発表された、絹の原画。腕の鎖が痛々しく、この少女に隠されている謎は……などといろいろ気にかかってくる。

来月のこのコーナーでは、システム関係の新情報を報告できると思うから楽しみにね。



絹 鎖で自らの力を封じている、謎の美少女。

「天外II」アイディア募集!

●今年の募集は「敵キャラクターのイラスト」

先月号に引き続き、今月もゲームアイディア募集のお知らせ。

今月の"お題"は「敵キャラクターのイラスト」。登場させたいキャラのイラストをハガキに描いて、右の宛先にガンガン送ろう。

イラストはできればカラーで。名前や特徴、どの城に登場するかなど、適当に説明をつけて応募するのがいいだろう。

賞品は前回と同じで、辻野氏直筆のキャラ原画、およびスタッフロールへの名前の掲載。

ハガキ整理の都合上、イラストはハガキ1枚につき1点。見やすく描くのも大切なポイントだぞ。

〒162 東京都新宿区
市ヶ谷田町3-1-1 ㈱
ハドソン「天外魔境II」
敵アイディア募集月P係
締切りは6月30日(当日消印有効) 遅れないようにね。



SRT
SPECIAL RESCUE TEAM



敵が倒せない、謎が解けない、先に進めない、などなど。ゲーム攻略に行き詰まったら、何はともあれSRTへ。今月の救助は「マニアック・プロレス」「SUPER大戦略」「DONDOKODON」の3本立てだぞい!

マニアック・プロレス
明日への闘い

ハドソン／発売中／6500円



アニメーションとRPGとプロレスが合体したといった感じの「マニアック・プロレス」。なかなかにクサいストーリー展開がおもしろくて、「先を見たいなっ」という気がビシバシしてくるのだが、このゲーム、けっこう内部のパラメーター処理が複雑っぽくて、必勝パターンがつかめない人も多いはず。今月は、そのへんのパターンを重点的に紹介するぜ。



華麗な技で強敵をフォールするのだ!

基本は「小技で痛めて大技でキメる!!」

敵との駆け引きのコツは、実際のプロレスとほぼ同じ。基本的には、序盤は小技で敵のスタミナを奪い、へバってきたなと思ったところで大技! それが決まれば、あとはたたみかけるように! というのが正統派ストロングスタイルの闘い方。

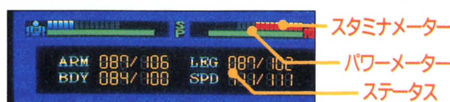
具体的な技名で言うと「ローキック」や「ナックル」で様子をうかがって「絞め技」や「投げ」の大技へと展開するのがいいだろう。

また、「相手は特定の技に弱い」ことが多いので、一度キマった技を何度か繰り返し使うのもひとつの方法。特に投げ技は破壊力も大きく利用度は高いはずだ。



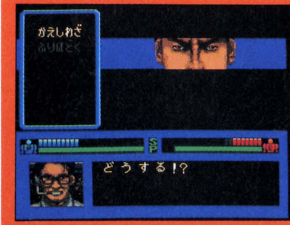
◀中盤最も頼りになる技。こいつがキマレば安心!?

スタミナとパワーに注意!!



画面上のパラメーターを常に確認し、慎重に闘うことも大切な戦略。

敵の技をくらってパワーメーターや体の各部分のステータスが下がったら、とりあえず敵と組まないようにして、体力の回復を図るのもいい方法だ。逆に敵パワーが低い時は攻め時だ。



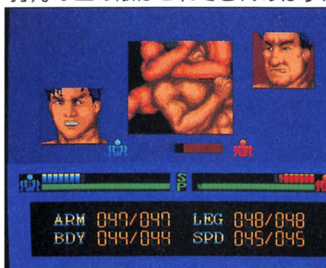
◀返し技はかかる確率が非常に低い。よほど敵が弱っている時か、絶体絶命の時に使え。

関節技はタイミング勝負

このゲームで唯一アクションの要素が入っているのが「絞め技」の時のⅠボタン連打。

関節技が鋭く決まるか(または敵の技をすばやく振りほどけるか)は、Ⅰボタン連打のタイミングにかかっていて、そのタイミングは相手によって、少しずつ違っている。そのため、実際に対戦して、ちょうどいいタイミングを探すしかないのだが……。

ヒントをひとつ言うと、連射パッドを持っている人は、連射速度を中間にセットしてみよう(秒間8連打)。序盤の敵はこれでOKのはずだ。





ゲーム序盤7人のレスラーの攻略法はコレだっ!!

藤本 晃

まず体力を消耗させること! これがすべての基本だ!!

主人公のステータスはすべて(040)。したがって勝てそうにない気もするかもしれないが、絞め技を多用すれば大丈夫。

スリーパーホールドで藤本の体力を消耗させておいて、ボディスラムの連続攻撃にもつれこもう。

うまくいけばフォールできるぞ。


◀ときおりローキックをはさむのもいい。

ステータス	
ARM	050
LEG	047
BODY	046
SPEED	045

得意技　ボディスラム

マッスル・神谷

速攻勝負! 絞め技と投げ技で一気にスタミナを奪え!!

神谷はスロースターター。試合の前半はあまり技を仕掛けてこず、後半になると大技を連発してくる。ということは、早めに痛めつけるのがベスト。投げ技と絞め技を使って、一気に神谷のスタミナを奪う作戦に出るといい。後半にもつれこんだら、間合いをとって闘え。


◀ナックルでボディのスタミナを奪おう。

ステータス	
ARM	054
LEG	052
BODY	050
SPEED	049

得意技　ボディアタック　ヒップアタック

グレミー・ジャジャ

ボディスラムの連続攻撃に注意! 返し技は多用するな!

絞め技からボディスラムの連続攻撃、というのがジャジャの典型的な攻撃パターン(このパターンに突入されるとかなりツライ)。

早めにブルドッキングヘッドロックを仕掛け、体力を奪っておくのが正解だろう。

返し技の多用はあまりよくない。


◀3回に1回ぐらい返されるがメゲるな。

ステータス	
ARM	062
LEG	064
BODY	061
SPEED	057

得意技　ローリングソバット

ウィリー・トレンコ

素早さが身上! 腕を攻めラリアットを封じるのだ!!

身のこなしが素早いので、主人公のスピードをかなり上げてないと苦しいだろう。

基本的には絞め技で勝負。投げ技は、モンキーフリップで返されることが多いので、あまり使わないほうがいい。あと、腕を攻め、ラリアットを封じるのも手だ。


◀ハイキックで腕を攻める!

ステータス	
ARM	063
LEG	073
BODY	069
SPEED	064

得意技　ウエスタンラリアット

ラングレー・フォード

前半の強敵! 絞め技でどれだけスタミナを奪えるか?

非常にバランスのとれた選手。ステータスも高いので、ここで苦労している人も多いはず。

ラリアット、ブルドッキングヘッドロック、スリーパーホールドの3種類の技を組み合せ、なんとかノックアウトに持ち込もう。

長期戦覚悟で闘うように!


◀絞め技でどれだけ体力を奪えるか。

ステータス	
ARM	072
LEG	085
BODY	072
SPEED	071

得意技　蹴と投げ技全般

ロバート・ローザン

投げ技は要注意! ピンチになったら返し技だ!!

投げ技を連続で繰りだしてくる。恐怖の波状攻撃がこいつの身上。対抗策としては、一発逆転の返し技を利用するか、絞め技で体力を奪うのがいい(脇がためをマスターしていればそれがベストだ)。

投げ技には強く返される危険が大きいぞ。


◀ステータスに自信があれば投げ技勝負。

ステータス	
ARM	083
LEG	068
BODY	068
SPEED	075

得意技　投げ技全般

エリック・ブリテン

小技はほとんど無力! 大技の連発で勝負をかけろ!

サブミッション(絞め技)が得意で、連続攻撃を仕掛けてくる。この攻撃パターンにはまる前になんとかパワーを奪ってしまおう。

具体的には、パイルドライバー、ブルドッキングヘッドロックなど投げの大技を連発するのがもっとも有利だ。


◀とにかく大技を繰りだすのだ!

ステータス	
ARM	098
LEG	081
BODY	098
SPEED	088

得意技　スープレックス、絞め技全般

めざせ!! ヘビー級チャンピオン!!





全16人の強敵を倒し、ヘビー級王座につくには、トレーニングあるのみ。全身のバランスに注意しながら、多彩なテクニックを身につけた素晴らしいレスラーに育て上げよう。

DON DOKO DON

タイトー／5月31日発売／6600円



基本テクニックを応用して すべての敵を投げつけよう！

ハンマーでつぶした敵を投げる、この基本技を応用すると、クリアがずっとラクになるよ。まず、壁抜けたたき。壁にピタリとついてハンマーをふると、壁をすり抜けてたたくことができるぞ。壁の反対側にいる敵をつぶして気絶させよう。

壁抜けたたき







◀とりあえず壁の反対側からつぶしておこう。復活する前に、敵を投げとばしにいくのだ。

床抜けたたき

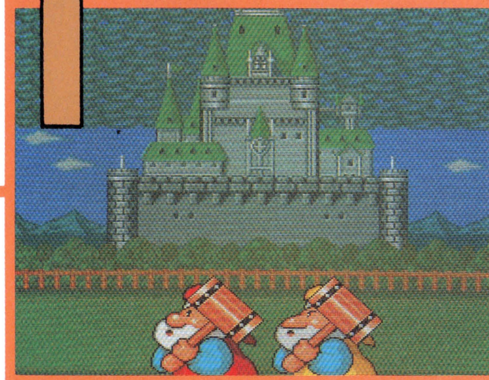


▲ジャンプしながら、ハンマーをたたこう。タイミングをはずすと敵に触れるので注意してね。



◀このイワンガーは、ハンマーで6回たたくと壊せるぞ。

これも障害物をすり抜けてたたく技。写真の場所のように、敵のいる段までジャンプできないときは、ジャンプしながらハンマーをたたこう。すると、ハンマーが床をすり抜けて、敵をたたくことができるぞ。

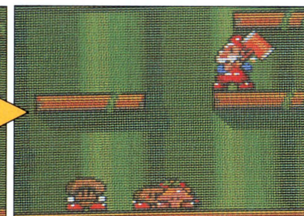


落下つぶし



いちどにたくさんの敵をつぶせるのが、落下つぶし。障害物のすきまをピューッと落ちてくる敵を途中でたたくと、下でウロウロしている敵もつぶれてしまうんだ。下にたくさん敵がいるときはこの技を使ってまとめてつぶしてしまおう。その後、急いで下におりて投げるのだ。



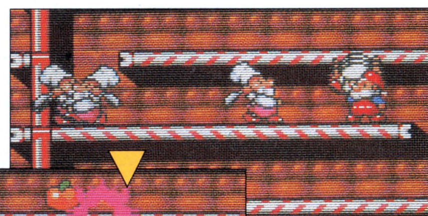


◀つぶした敵にほかの敵がぶつかると、つぶれてしまう。

たくさん持ち



つぶした敵を何匹でも持てるのは知ってるよね。敵をたくさん持って、ほかの敵に当てると、敵に与えるダメージが大きくなるんだ。でも、あまり欲ばって持ちすぎると、動きがにぶくなるから気をつけよう。



◀同じ場所に敵がたくさん出てくるところでは、つぶした敵をたくさん持って、ほかの敵に投げつけよう。

2人プレイおもしろ技

2人同時プレイで協力して敵をやっつけると、クリアがすごく早くなる。でも、じゃまし合ったりするのも2人プレイのおもしろさ。ここではおかしな技をいくつか紹介することにしよう。

アイテム奪取技は、片方がつぶした敵を持っているときや、フライングハンマーやデスハンマーを持っているときに使おう。アイテムを持ってる方をたたくと、アイテムを奪うことができるぞ。

●投げとばし

▶つぶした敵を相手に投げると、飛んでいくぞ。この飛んでいる間は、敵に当たってもへいきだよ。





●押し運び

◀同時に押し合うと動けないけど、片方が止まっているときにもう一方が押すとズリズリと動く。

●アイテム奪取



◀アイテムを持っている敵をたたくと…。



◀持っているアイテムを奪えるぞ。

5大BOSS撃破法&裏ステージ突入法

ボスのステージでは、必ずザコが出現するぞ。このザコをボスに投げつけるのが基本。そのほか、裏面もちょっとだけ紹介しとくね。

ROUND 1 パンプキン・スペクター

最初のボスは、かぼちゃのお化け。画面の中央で、つるの部分を回転させる。つるの先についているデーモンをつぶして、スペクターに当てて倒そう。左側にある段の下から2番目か3番目かにいてデーモンをつぶしながら当てよう。スペクターは、火を投げてくるので、そのときは下におりてかわしたほうがいいぞ。



▶デーモンを数発当てると、スペクターの回転が早くなって撃破。



▲デーモンをたたくと、つぶれて床に落ちるぞ。急いで持って投げよう。

ROUND 2 ビックリラット

左右にピョンピョンとバウンドするビックリラット。ときどき、Gパンの中からアメ爆弾を投げてくる。このアメ爆弾は、床に落ちると爆発するんだ。左右の戸から出てくるラペットをつぶして、ボスに当てるんだ。戸の真下にいて、ラペットがいちばん下までおりてきたら、つぶして上まで運ぼう。ボスが下にバウンドしたときがチャンス。



▶ラペットを持って、上の段に移動しよう。ボスがきたら攻撃だ。



▲戸の真下に構えて、ラペットがおりてくるのを待っていよう。

ROUND 3 ヤドカリン

このボスのステージに入ったら、まず障害物の氷のブロックを壊すことだ。ヤドカリンは、上下に移動した後、左右に動くぞ。おまけに、長い腕の部分を伸ばしてプレイヤーを追ってくる。ボスが生み出すマメカリンをつぶして、ヤドカリンに当てよう。マメカリンは、しつこくプレイヤーを追ってくるから気をつけないとね。



▶ヤドカリンの腕は、ある程度伸びると縮んでしまうのだ。



▲ヤドカリンを攻撃するために、早めに氷のブロックをくずしておこう。

ROUND 4 きのしも

まるでサーカスのように回転する、きのしも。手に持ったステッキを回転させながら、上下にバウンドして左右に動く。下から現れる風船に触れてもダメージを与えられることはないが、この風船が割れると、中からザコのらびっとが出現するぞ。はねまわるザコをつぶして上の段に移動し、きのしもに当てるのだ。



▶ときどき、ボス自身も回転してしまう。なかなか楽しいボスだ!?



▲風船は上に上がっていって割れ、中から、らびっとが出てくる。

ROUND 5 マントドラゴン

最後の大ボスは、6方向に火をはくマントドラゴンだ。プレイヤーを追いつめるように上下左右に移動し、プレイヤーに向かって火をはいてくる。ザコは、上の両はしにいる王様が生み出す、カード。このカードをつぶして、マントドラゴンに当てるわけだが、かなり苦労するはず。同じ場所にずっといると、すぐにやられてしまうぞ。



▶上からおりてくるカードをつぶして、ボスに当てるのだ。



▲火をはくタイミングをつかみ、安全な場所に移動しながらスキをねらおう。

隠し部屋から裏面へ突入しよう!

▲1面にあるカギを取ると、隠し部屋への扉が開く。

▲中に入ると、ピューッと落ちて隠し部屋に…。

▲ここでパスワードを入力すると裏面へ行けるぞ。

エンディングに出てくるパスワードをひかえて、1面でカギを見つけよう。隠し部屋に行くと、表面より敵は多いし、強敵もいっぱい! この裏面も全部で50面あるぞ。クリアできるかな?



SUPER大戦略

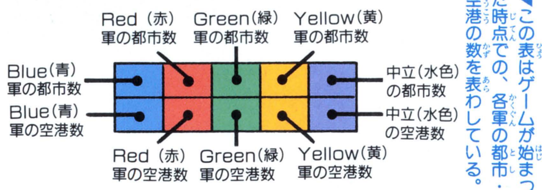
マイクロキャビン／発売中／6500円



総まとめNo.22～No.55まで 残りのマップも一挙大紹介!!

ベストセラーになりつつあるこのゲームの攻略法も、いよいよ今月で最終回。今回は前号に引き続き、各マップのデータとカンタンな攻略法を完全ガイド。もうこれで遊び方に悩むことはないぜっ！

表の見方



◀この表はゲームが始まった時点での、各軍の都市・空港の数を表わしている。

No.22 Moon & Star



月と星、オシャレなマップだね。地形が悪く、航空戦力を多めに生産することが大切。

5	4	6	6	42
3	2	3	3	27

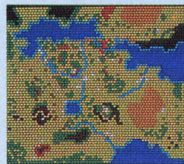
No.23 4 land Tactics



大きな湖が3つあるのが特徴。湖の中に1つある空港は、どうやっても占領できないか？

2	7	6	4	41
2	5	4	5	12

No.24 PANZER ARMY



これだけの大きさのマップで空港が4つしかないのだ。質の良い陸軍を作らなきゃな。

3	7	3	5	33
1	1	1	1	0

No.25 クロスオブライン



赤軍が圧倒的に強く、緑軍で勝つことはまずムリ。行動を慎重に行うようにすること。

3	26	1	1	8
1	3	1	0	0

No.26 SANGOKUSI 234.



中国、三国志の時代がモデルとなっている。とすると、各軍はドコの国のモデルなの？

35	14	27	19	0
17	7	12	12	0

No.27 EUROPE



見ての通りのヨーロッパ戦。特に地形的に不利な国がなさそうなので、伯仲するかな。

17	10	8	5	58
2	5	2	2	17

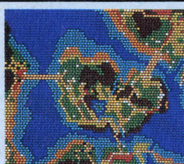
No.28 Unify the China



現代中国統一戦といったところか。朝鮮半島に位置する緑軍が、地形的に守りやすい。

5	8	4	3	67
2	3	2	1	26

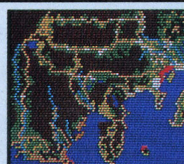
No.29 SANMEN SOKA



四面楚歌にちなんだ三面楚歌のマップ。この場合、巨大な黄軍の周りが全て敵である。

5	4	5	12	39
2	2	2	4	16

No.30 Toukai War



関東から東海地方にかけての戦い。山が多く、黄軍などは移動にかなり時間がかかる。

49	12	32	4	67
10	2	9	0	13

No.31 Big Red



中立の都市・空港がほとんどなく、大部分は赤軍が占領している。まさに巨大な赤！

5	45	4	5	2
3	10	3	3	1

No.32 Falkland Wars



3つの島が橋でつながっているフォークランド。青、赤軍が地形的に有利である。

4	4	4	4	32
3	3	3	3	16

No.33 The polar star



沼地の多い地形。広大な領地をもつ赤軍に対抗できるのはもはや青軍しかないぜっ！

15	15	4	9	16
5	7	3	2	3

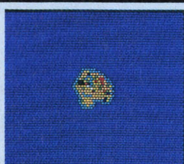
No.34 LAND LAND WAR 2



ところどころに湖や浅瀬のいりくんだ、行動範囲の狭いマップ。戦闘ヘリが有効だぞ。

9	5	1	4	30
3	5	1	3	4

No.35 small battle 2



シリーズ中、最小マップ。この狭さでは、質より量の生産タイプを使うしかないぜ。

2	3	5	3	1
1	1	1	1	0

No.36 LAKE ISLAND



中央に大きな湖のある島。まず空挺作戦を使って、島の周りにある小島を取るように。

7	7	7	7	64
2	2	2	2	28

No.37 Many Cities



小さめの島に多くの都市。空港数はなんとゼロ。地上戦の王者、戦車が大活躍するぜ！

4	8	7	9	18
0	0	0	0	0

No.38 By Force.



久々の2ヶ国対戦、手頃なマップ。特に有利、不利がないので、友達とやるといいぞ。

6	7	0	0	24
3	2	0	0	8

No.39 CROSS WARS



面白い形のマップ。ほとんどの戦いが、中央の都市・空港密集地帯で繰り広げられる！

2	2	2	3	26
1	1	1	1	4

No.40 Who is Winner?



これまた小さいマップ。ダレが勝利者か？ 実際には赤軍が有利で、青軍が不利だな。

1	1	1	1	15
1	1	1	1	3

No.41 5 Islands



5つの小島が並んで長〜い島を形成している。やっぱり、端にある国は有利なんだな。

3	3	4	2	34
1	1	1	1	16

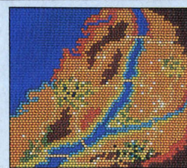
No.42 SETONAIKAI S88



瀬戸内海を中心に4つの国が争う。地形からいって、四国地方が激戦区となるだろう。

5	4	3	6	84
5	2	4	4	23

No.43 Red River



砂漠だらけの赤い土地? 中央に流れる大きな川をはさんで、3つの国が激突するぞ。

4	0	11	9	33
2	0	3	2	15

No.44 Iran vs Iraq



マップの右半分はほとんど砂漠。兵員ユニットをスムーズに輸送しなければならない。

36	17	8	28	0
15	5	1	17	0

No.45 NAGASAKI STORY



長崎物語? 山が多く、航空戦力の充実が望まれる。緑軍が初心者向けなんだろうね。

17	5	5	5	59
5	2	2	2	21

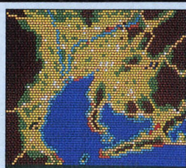
No.46 VIETNAM Wars



山の多い地形だが、端の方まで都市がある。互いに首都の距離が近く、油断は禁もつ!

21	14	24	19	19
7	6	5	8	3

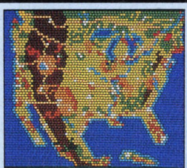
No.47 イセワンオペレーション



伊勢湾岸での作戦? 端にある緑・黄軍に比べ、青・赤軍は不利か。戦略の見せ所だ。

4	4	4	4	51
2	2	2	2	12

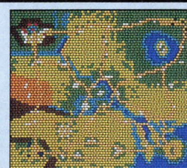
No.48 After The War



中央に位置する青軍は、早々に赤軍と戦わなければならない。黄軍が一番守りやすい。

1	6	7	7	56
1	3	5	6	34

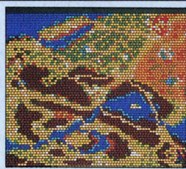
No.49 fortress



要塞をイメージさせる作り。都市の周りが森や山なので、防衛ラインが作りやすいぞ。

3	2	3	8	80
3	4	2	4	20

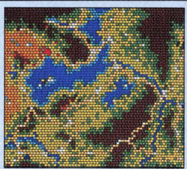
No.50 Route to SW



ところどころに中立都市が固まっている。特に中央部はポイント。目指して進むべし!

7	16	16	5	81
5	5	8	3	18

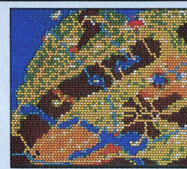
No.51 THUNDER STORM



雷・嵐。その名の通り派手な戦闘が繰り広げられると予想される。実力派向けマップ。

3	11	4	3	66
0	2	2	1	19

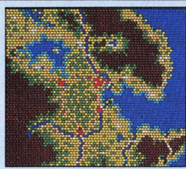
No.52 BORDER LINE



トーチカに囲まれた赤軍、都市の多い緑軍、に比べて貧弱なのが青・黄軍。どうする?

3	8	8	2	80
3	5	3	1	30

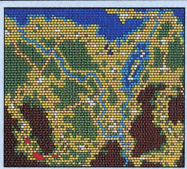
No.53 SOUTHERN POWER



中央の赤軍に都市・空港が密集している。他の3軍はどれをとっても似たりよったり。

2	21	3	2	33
2	6	2	1	10

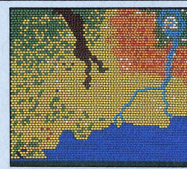
No.54 PASSION



3ヶ国対戦マップ。守りやすい地形にある赤・黄軍は、上に向かって進軍すればラク。

3	11	0	11	51
2	2	0	2	16

No.55 フォースライン



都市・空港が少ない。どうみても黄軍が圧倒的に有利で、他の3軍は早期決戦あるのみ。

4	4	3	1	37
1	0	2	0	11

遊び方はいろいろあるぞ!!

対COM戦を極めてみるか!!

大戦略で基本的な遊び方といえば、やっぱり、コンピュータ相手に戦うこと。といっても、けっしてワンパターンな展開にはならないはず。選ぶ国や生産タイプ、収入といった設定を変えれば、同じマップでも、ガラリと感じが変わってくるのだ。



真価は多人数プレイにアリ!

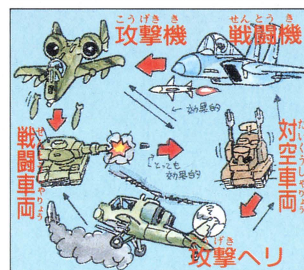
対コンピュータ戦もいいが、やはり本当の面白さは対人プレイにあるぞ。4人で雌雄を決するもよし、こっそり同盟を組んで、イヤな奴をやっつけちゃうのもいい。またNo.31のBigRedあたりで、赤軍だけをコンピュータにまかせて、他の3国を人間が操作する(名付けてBigRedへの挑戦!)なんて遊び方も考えられる。とにかく、グーンと楽しさが広がること間違いナシだぜっ!



◀友達同士なら、同盟を組み、共同戦も可能となる。

◀でもって裏切るワケ。快感になるけどきらわれる?

攻略法、これだけは忘れるな!!



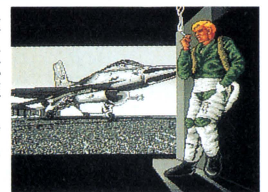
▲じゃんけんのような各ユニットの強弱関係。もっとも基本的なポイントだ。

大切なことはヤマほどあるけど、初心者のヒトも、ソビエトなんかを選んで、効率よく生産、占領、戦闘を繰り返していけば、必ず勝てるぞ。


◀常に有利な地形で戦うよう心がけて! 防衛率も覚えてね。

一生楽しむ!スーパー大戦略!!

いろいろ書いてきたけど、結局はこれといった決まったパターンがないのも大戦略の特徴。そのヒトの性格に応じて千差万別の遊び方が考えられるぞ。キミも自分に合った楽しみ方ってヤツを探してみようぜ!!



SYSTEM ビデオシステム株式会社
本　　社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1　TEL075-723-0358代／FAX075-723-0368
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F　TEL 03-452-5677　／FAX 03-452-5520

ラビオレプス スペシャル

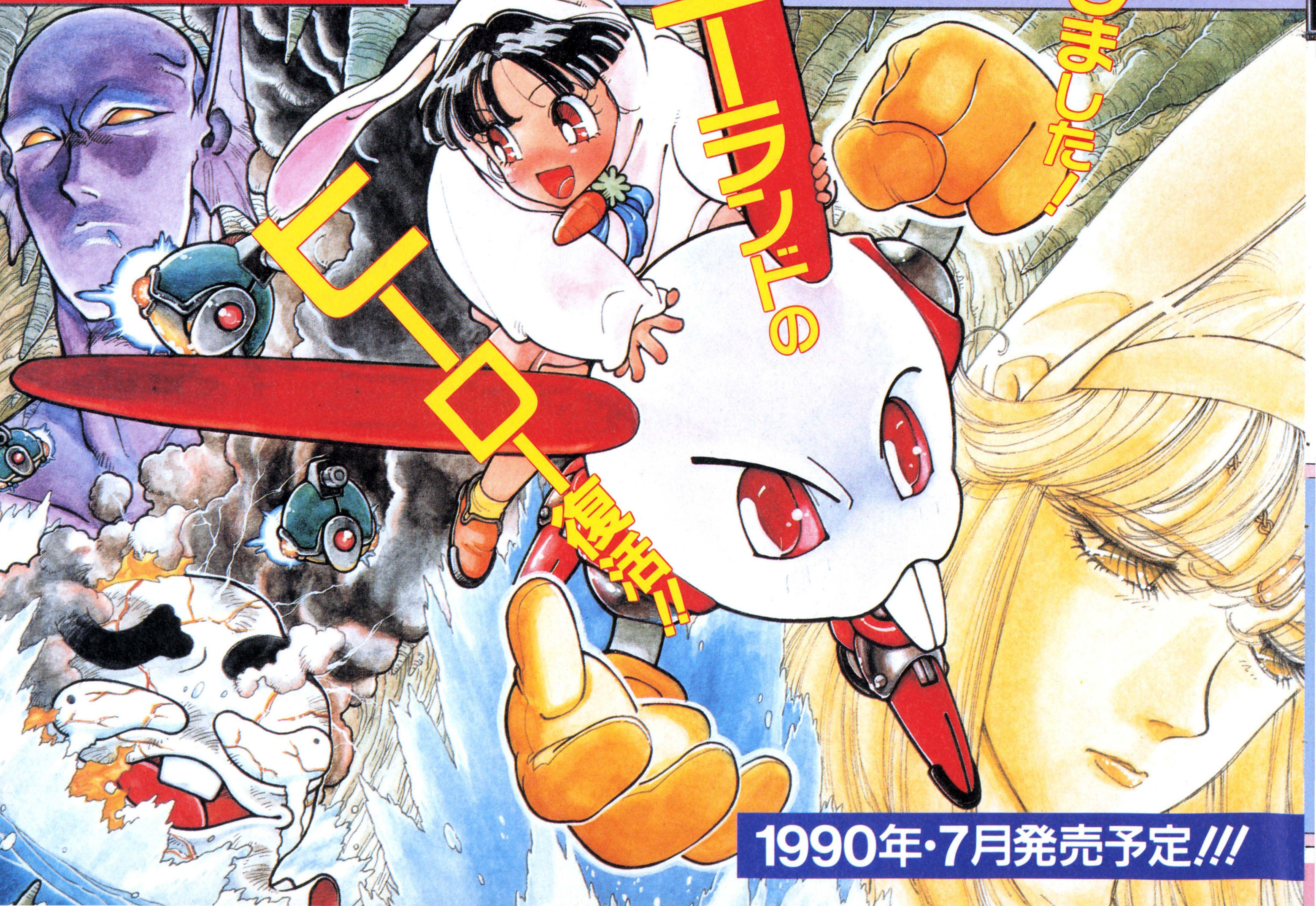
RABIO LEPUS SPECIAL

PC Engine



お待たせしました！

緊急特報！
オリジナルぬいぐるみ
応募者全員大サービス！
（くわしくは「ラビオレプススペシャル」の取扱説明書を見てね。）



Princess Cafe

LET'S PLAY

Mellow things

素敵だなと思えることをマイペースでやり続けていきたいという恵美ちゃん。これからも歌やドラマで僕たちに素敵な笑顔を届けてくれそうだ。今回、恵美ちゃんにチャレンジしてもらったのは、タイトーさんの新作『DON DOKO DON』。ゲームはあまりやったことがないという恵美ちゃんだけど、どんなプレイを見せてくれるかな？

小高恵美

MEGUMI ODAKA

PHOTO／YOUICHI NAKAGAWA
STYLIST／AKEMI NAKAMOTO
HAIR & MAKE／MAYUMI BABA



今月のPRINCESS



●プロフィール●
本名／小高恵美。1972年5月9日。出身地／神奈川県。血液型／A型。星座／牡牛座。趣味／テニス、水泳、絵画、コーラス。特技／クラシックバレエ、エレクトーン。第2回東宝シンデレラ。1988年3月21日『早春の駅』(ポニーキャニオン)で歌手デビュー。

今月のCafé

●DONDOKODON●タイトー／5・31発売／6600円。
不思議の国の飼いブタにさらわれた、王様とお姫様を助けるため、大工さんが大活躍。敵をハンマーでたたいて投げとばすアクションゲーム。敵や背景がメルヘンタッチで、女の子にも大人気。2人同時プレイもできるぞ。



ゲームは目がチカチカするけど、やってみるとおもしろいな

——恵美ちゃんはTVゲームをやったりするのかな？
「レコーディングスタジオとかにゲームが置いてあったりするんですよ。ですからレコーディングの待ち時間にやったりします」
——それ以外では？
「スーパーマリオがはやったとき、友だちの家で遊んだりしたけど」
——今はあまりゲームをやってないんだ。
「目がチカチカしちゃうでしょ。ゲームって。やるとおもしろいんだけど。グーニーズのゲームとかありましたよね。ああいう初期のゲームはやってました」
——今日はPCエンジンの『DON DOKO DON』っていうゲームをプレイしてもらうんだ。これは、ハンマーで敵をたたいて投げつけるゲームだよ。それじゃちょっとやってみて。
「えっ、よくわかんない。どっちのボタンでたたくの？」
——Ⅱボタンで敵をたたくと敵がつぶれるんだ。Ⅰボタンを押すとジャンプできるよ。
「あれっ、やられちゃった。何か果物が出たけど、あれを取ってもいいんですか」
——果物は得点になるから取ってもいいんだよ。でも、中にはパワーの減る毒リンゴもあるから気をつけないとね。
「知らないうちに敵を投げてたみたいだけど、投げるのはどっちのボタン？」
——動きまわってると、わからないうちにやっつけちゃったりするよね。あれは、ハンマーで

小高恵美ちゃん情報

最近はドラマを中心に活躍中の恵美ちゃんだけど、秋には待望の新曲が発売される予定だよ。楽しみに待っててね。恵美ちゃんは現在、年内に放映される予定のドラマを収録中。今度はどんな役柄で登場するのかな。くわしくはファンクラブに問い合わせてみよう。

♥恵美ちゃんへのファンレター、問い合わせは、〒100東京都千代田区有楽町1-2-1 東宝芸能株式会社　小高恵美ファンクラブ ☎03 504 0757まで。
　みんな、これからも小高恵美ちゃんの応援よろしく！

Mellow



たたいてつぶした敵をいったん持って、同じⅡボタンで投げつけるんだよ。その敵が壁とかにぶつかると果物になるんだ。敵はまとめて何匹も持てるよ。

「わからないうちに次の面に行っちゃった」

――ここは木の口があいたときに中に入ると、上に行けるんだ。

「あっ、ほんと、おもしろーい」

――恵美ちゃん、持ってる敵を早く投げないと復活しちゃうよ。

「きゃっ、やられちゃった」

――つぶした敵をいつまでも持ってると復活しちゃうんだ。ほんのちょっとの間にステージ5までクリアした恵美ちゃん。ゲームはどうだった。

「ゲームって不思議だなと思う。人間が作ったものなのにどうしてへたくそなんだろう、私はって。なさけなくなりますね。」

――そんなことないよ。けっこううまかったよ。どんどん先に進んでたし。





「このゲーム、かわいいですよね。出てくるものがキノコとか、果物とか。ゲームってたまにやるといいですね。ずっとやってると目がチカチカしてきちゃうけど。私、視力があまりよくないから」

自分がやってて素敵だなと思えるものをやっていきたいです

――恵美ちゃんがやりたいと思っている仕事って何かな。

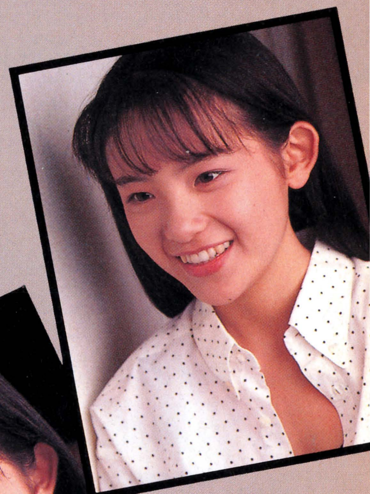
「具体的にこういうものっていうんじゃなくて、自分がやっててすごく素敵だなと思えるものをやりたいと思ってます。今、高校で最後の学年だから、学校はなるべく休まないようにしたいです」

――お休みのときは何して過ごしてる？

「お部屋の片づけとか。映画を観に行ったりします」

――ビデオとかも。

「ビデオも見ますよ」



――どんなジャンルが好き？

「アクションものは恐くてだめなんで、ラブストーリーとか、オードリーヘップバーンが出ているものとか」

――ホラーとかは？

「絶対観ない。観て楽しいっていう人もいるけど、残像が目にやきついて、後でそのシーンが出てきたりするといやだから。ゲームでもテトリスとかすると、頭にブロックがこびりついて眠れなくなっちゃうタイプだから」

――最後に読者のみんなにメッセージを。

「ゲームって頭を使うから、いいですよね。でも、ずっと遊んでると目によくないから、たまには外に出て遊んでください。目がいい人は後で後悔しますから気をつけてくださいね」

things

遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

ARCADE GAME

ゲーセンファンのみなさん、お待たせしました。今月の遊楽は、待望のアーケードゲームの特集だよ。ここに紹介したゲーム、キミはもう全部遊んだかな？

ARCADE GAME

G-LOC AIR BATTLE 〈セガ〉

超迫力!リアルなドッグファイトの壮快体感シューティングだぜ!!



あの名作体感シューティング・アフターバーナーの流れをくむ、リアルなドッグファイト・シミュレーションがこの『G-LOC』。

ゲームの舞台は西暦20XX年の未来。プレイヤーは20㎜バルカンと空対空赤外誘導ミサイルで武装した最新鋭ジェット戦闘機「A8M5 mk2（コードネームZEEK）」をあやつり、強力な空軍力を持つ組織「B. D. S.」を壊滅することが目的なのだ。

このミサイルは、敵機を画面上のヘッドアップディスプレイ内に追い込むと、照準が自動的にロックオン。ここで発射ボタンを押すことによって、敵を撃破できるぞ。

また、このゲームには飛行モード選択もついている。これは、ゲーム初心者から上級者まで、自分の腕に合わせて難易度を初級・中級・上級の３つうちから選べるというウレシイ機能。これなら、この手のゲームが苦手な人でも、ワリとすんなり遊べるんじゃないかな？

ゲームのグラフィックも、ここに紹介してある通りとってもキレイ。みんなぜひ遊んでみよう！





▲空母から発進。一定数の敵や基地を撃破すればステージをクリアすることができるのだ。
◀続々と出現する強敵を、バルカンとミサイルで破壊していく。壮快バツグンのゲームだぞ。





▲上級モードでは、白熱のロールシザースや減速急上昇など、高度なテクニックを使える。
▶画面中央のブルーの四角のヘッドアップディスプレイ。ここに敵機を追い込みロックオン！

©1990 SEGA



◀おっ！ 被弾しちまったつ！でもすぐにはやられないので早めにステージクリアしよう。



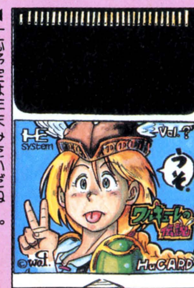
◀自機の背後に敵機が回り込んで追撃する「後方3Dパース」。迫力ある画面だ。

遊楽画廊 EXTRA

今月は、５月号で募集したお仲間募集ハガキの発表。遊楽の最後のページでやってるからね。ところで、最近の人は知らないかも知れないけど、ここって送ってから載るまで３～４ヵ月かかるんだ。常連さんの中には、その辺のタイムラグを計算して、４月に暑中見舞いや残暑見舞いを送ってくれてる人もいるんだよ。



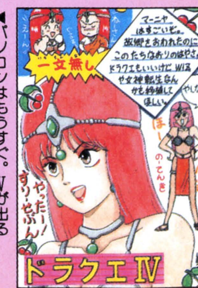
◀一応予定は年末みたいだねー。（宮崎県・大矢桂介）



◀こうなるのももうすぐ。楽しみ。（神奈川県・ウォップ）



◀パソコンはもうすぐ。Vが出るね。（新潟県・五十嵐あくりる）



◀このマーニャ雰囲気出てる！（愛知県・バラの女王様）

パロディウスだ! 〈コナミ〉

コイツがウワサのお笑いシューティング!



あのグラディウスシリーズをパロディにしちゃった爆笑シューティング。『パロディウス』っていうのはMSXにもあったけど、こっちはもっと過激に笑えるようになってるぞ。

ゲームに登場する自機は左に紹介してある4種類。ゲームスタートやコンティニューのときに、この中から好きなのを選んでプレイするのだ。(キャラによってパワーアップが違うので、良く考えて選ぼう)

また、操作方法も、3つボタンのグラディウス方式と、オートでパワーアップする方法の2つのうちから選べるようになっているのだ。(やっぱり、3つボタンのほうがやりやすいみたいだよ)



自機は4タイプの中から選べる!

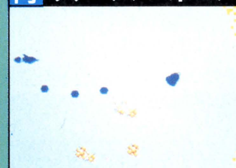
ビックバイパー	VIC VIPER / SPEED UP / MISSILE / DOUBLE / LASER / OPTION / SHIELD	あの、グラシリーズの主役メカ。ワリと使いやすいキャラだ。
タコ	OCTOPUS / SPEED UP / 2-WAY / TAIL GUN / RIPPLE / OPTION / OCTOPUS TRAP	リップルレーザーが使えるタコ。一応、このストーリーの主人公。
ツインビー	TWIN BEE / SPEED UP / ROCKET PUNCH / TAIL GUN / 3-WAY / OPTION / FORCE FIELD	3ウエイがかなり使える武器。ロケットパンチも強力だぞ。
ペン太郎	PENTAROU / SPEED UP / POTON / DOUBLE / SPREAD GUN / OPTION / BUBBLE	ポトンミサイルとスプレッドガンがいい。オプションは3つまで。

ベルを取ってパワーアップ!!

ベル

ゲーム中に登場する黄色いベルは、撃ってると色が変わり、そのときに取ると下のような武器が使えるのだ。黄色いときはボーナス点だ。

青 スーパーボム



▲画面一杯のボムで、敵キャラを一挙に壊滅できる。

白 メガホン



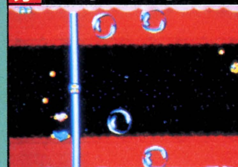
▲メガホンから出るセリフがバリアになるぞ。

緑 巨大化



▲巨大化しているときは無敵。難所に使いたい。

赤 菊一文字



▲上下に延びる菊一文字ミサイルを発射できるのだ。



通常のパワーカプセルにはルーレットもある。取ると、パワーアップ表示が高速で動き、止めたとこの装備ができる。ただしパワーダウンもあるぞ。

楽しい面が続々登場っ!!

本当におもしろい面が続出。ヘタすると、笑ってる間にやられるなんてこともあるかもよ。



◀猫面船。最初の面の中ボスとして登場。顔に撃ち込むと、にゃーにゃー鳴くのだ。



◀広告などでおなじみ、このゲームの顔!の踊り子! 声と腰つきに注目しよう!



◀宇宙戦艦モアイ。巨大な宇宙戦艦が登場するので、砲台を丁寧に壊して行こうぜ!



◀パチンコ面。BGMは軍艦マーチをアレンジしてある。でも、単発で打ってもいいことないよ。

©1990 KONAMI



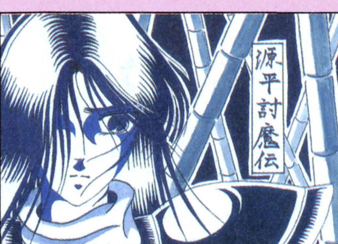
◀宇宙刑事物ってあるかもよ。(愛知県・妹尾康太郎)



◀アドベンチャーアイランドも楽しそう。(東京都・えっちだいお)



◀いつも本送ってくれてありがとう。(京都府・剣崎美津穂)



◀渋いタッチの源平だね。(神奈川県・KEN)



◀2って、どうなるのかなー? (愛媛県・森まりも)

遊楽専業団

CAMELTRY〈タイトー〉

ボールを転がしてゴールを目ざせ!

『キャメルトライ』は、久しぶりのパドル（ぐるぐる回すコントローラー）タイプで、複雑な迷路状になったマップを回転させながら、時間内にボールをゴールまで転がすシンプルでおもしろいゲームなんだ。

団長が初めてこのゲームに出会ったのは、去年の後半、小学館の近くのゲーセンでロケテストに出ていたとき。そのときから、うちのスタッフの間で話題になってたんだけど、今回やっと一般のゲーセンにもお目見えしたのだ。

ゲームのストーリーは「遠い昔、はるか宇宙の彼方に… ボールがあった。転がせ。TO BE CONTINUED…」（広報資料より・原文のまま）という超シンプルなものだ。（これを見たときは思わず笑っちゃったけどね）

このゲームは、もうみんなの近くのゲーセンに入ってるので、見かけたらぜひプレイして全面クリアを目指してみよう！

◀初心者用のモードでは、遊び方を解説してくれる。

時間内にボールをゴールに持っていくのだ!

面をクリアするには、制限時間内にボールをゴールまで持っていかなきゃならない。素早くパドルを動かさないとダメだぜ！

▲コンティニュー画面では、こんなコが出てくるよ。

◀こうやって画面を回転させてボールを転がして……。

▶縞模様のゴールにボールをもって行こうっっ！

▲ネームエントリーもなかなか凝ってる。

マップの中には仕掛けもいろいろ

マップの中には、便利なアイテムやいやなトラップが登場する。画面を良く見て、変なトラップに引っかからないようにねっ★

タイマーダウン	×マークは触ると時間が減る。注意！
レンガ	レンガは、勢い良くぶつかれば壊せる。
バンパー	ぶつかるごとに得点。よくはずむのだ。
タイムレンガ／タイムダウンレンガ	＋は時間が延び、－は時間が減る。
てんめつドア	GOとSTOPを一定おきに繰り返す。
ハイパースペースゾーン	ボールを矢印の向きに押し流す。

©1990 TAITO CORP.

全部で30のマップが登場!

このゲームには合わせて4つのコースがあり、自分の難易度に合わせて選ぶことができるのだ。登場するマップは、全コース合わせて30面。全部クリアできるかな？

◀最初に自分に合ったコースを選択。

▲上級コースはマップも複雑になってるぞ。

▲光る稲妻。でも気を取られてる暇はないぞ。

▲うおお！ ボールが流されていくぅぅぅ！

◀これも移植したらおもしろい。（埼玉県・暴れマシーン1号）

◀しらいあの表情がいいね。（福島県・安積達生）

◀大島に引っ越したの？（東京都・鴻上れにこ）

▲当日は予約した方がいいかな？（東京都・ちんじゃおろおす）

◀あ、またパンツネタだ。（兵庫県・笠原弥介一緒琵次郎直海）

球界道中記〈ナムコ〉

世界各国のリーグと対戦できるコミカルタッチの野球ゲーム！



ナムコから登場の『球界道中記』は、拡縮・回転機能を持ったシステムⅡでの初めての野球ゲーム。ホームランを打ったときなど、拡縮の機能を使った迫力ある画面が見られるんだぜ。

また、このゲームには、全部で36球団、合計576人もの選手データが入っているんだ。それぞれの選手のデータをよく把握すれば、かなり戦略的な試合をすることもできるぞ。



7つのリーグ、36球団を選べる！

36の球団は、ジャパンリーグ、メリケンリーグ、ゲーマンリーグなど、世界各地の７つのリーグに所属している。ゲームは、この中から好きなチームを選んで対戦できるぞ。（リーグが違ってもOKだ）



◀ジャパン以外のリーグには各4チームいる。



◀投手はスタミナを見て使おうぜ！



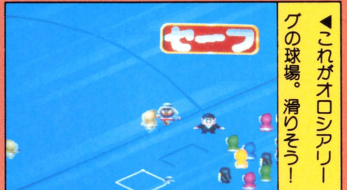
◀後攻のチームの球場で試合するのだ。

11の球場が出てくるのだっ!!

ゲームに登場する全部で11。オロシアリーグならスケート場のような球場、フンババリーグなら、外野はロープを張っただけと、その国の雰囲気がとってもよく出てるぞ。また、試合終了後にはその国の野球ニュースで結果も見れる。

ワルキューレも出るぞ！

◀日本の野球ニュースでは、ワルキューレが出る。



◀これがオロシアリーグの球場。滑りそう！



◀アービアンリーグの球場はこんな感じ。

©㈱ナムコ

キミはもう行ったか？ ナムコ、花博に出展！

今、大阪で行なわれている花博には『ドルアーガの塔』、『ギャラクシアン３』などでナムコが出展しているんだ。団長はちょっと忙しくてまだ行ってないんだけど、本誌のスタッフが取材してきたので、少し紹介するぞ。

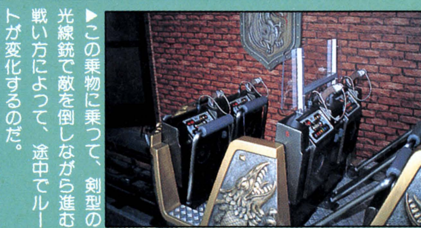
この２つは、どちらも乗物に乗って敵を攻撃するタイプのもので、みんなが物語の主人公になったような雰囲気でゲームに参加できる。

かなりおもしろそうなんで、みんなも夏休みに行ってみたらどうかな？



◀目立つドルアーガの塔。これが目印だ。

ドルアーガの塔

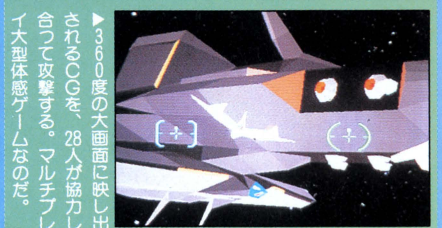


◀この乗物に乗って、剣型の光線銃で敵を倒しながら進む。戦い方によって、途中でルートが変化するのだ。



◀コイツが大ボスのドルアーガ。うまく倒せると、カイを救出して、ゴールドナイトの称号を受けることができる。

ギャラクシアン３



◀360度の大画面に映し出されるCGを、28人が協力し合って攻撃する。マルチプレイ大型体感ゲームなのだ。



◀プレイヤーは、それぞれの砲台を担当。迫り来るエイリアンを、この砲座で撃破していくのだ。



◀このゲームはよくできてたね。（東京都・おおほりえりこ）



◀団長はきっと出ると睨んでるんだけど。（大阪府・じゅん）



◀このゲーム、どこか移植しないかなぁ？（鳥取県・う）



◀もうそっちの雰囲気には慣れた？（UK・沢渡沙樹）



◀スクラッチ見えるかな？（福井県・楠見〝巡ちゃん江〟昌里）



◀おぉっ！このスプラッターはすごいぜっ！（岡山県・三宅拓己）

遊楽専業団

◀IIIの開発情況ってどうなってるんだろう?(兵庫県・しずく・ふみお)

◀小夜ちゃんてパズニックにも出て来るんだよ。(北海道・すとろべりい)

◀今回のブームは、思ったより短かったなー。(北海道・古夢路鉄夜)

◀MDだけじゃなくPCでもやらないかなぁ?(千葉県・ないと☆めあ)

◀アークスはIもIIもクリアしてるんだ。(山口県・浜森ねお)

◀IIIもどんなふうになるのか楽しみ。(千葉県・へったん)

◀IVは、ワリとのんびり時間かけてやったんだ。(群馬県・橘悠)

◀ゲームって、やっぱりおもしろいよね。(埼玉県・横綱桜丸)

◀2日で解いたってのは早いほうじゃないかな。(宮崎県・乱馬)

◀団長はパズニックがお気に入りなんだ。(東京都・MARI・氷魅子)

◀そろそろ下宿生活にも慣れてきたかな?(神奈川県・INN)

◀ラスマゲは、マニュアルも豪華だよん。(千葉県・さくらめーる)

◀このあたりは移植されるんじゃないかなー?(愛知県・香澄悠紀)

◀モンスター・レアーも、シューティングだよね。(東京都・あきもとみ)

◀ついこの間、やっとクリアしたんだ。(神奈川県・ズームイン杉田)

◀名前、ちゃんと記憶に残ってるよ。(兵庫県・マンティス・カライ)

◀発売は来年ぐらいになるのかなぁ?(東京都・森羅万象)

◀これも決定。後ろの方に記事があるぞ。(東京都・千夜)

◀発売が待ち遠しいぞっ!(奈良県・トモエフェリナン)

◀ファクトは悪役人気があるんだよね。(山形県・あるてみす)

◀利き腕の怪我を押しての投稿。大丈夫?(神奈川県・秋山戦也)

◀渚丸様へ。→ちゃんと書いといたよん。(東京都・森蘭丸)

※◀このコーナーへのお手紙は当編集部は一切責任を持ちません。

第1回お仲間募集コーナー

サークルや文通などの、お仲間募集の第1回目。一応募集期間中に来たハガキで、応募規定をクリアしたのがこの7つ。このコーナーは、常設じゃなくて(スペース喰うから)、人気があればまた秋ぐらいにやりたいと思ってるんだ。そのときは、また誌上でお知らせするからね。あと、サークルに手紙出すときは返信用の切手を忘れずにね。

◀Ysのサークル。62円切手2枚同封の上。〒862 熊本県熊本市竜田町陳内1 9 3 渡辺方 蘭迦。

◀月刊PCエンジン応援雑誌。〒910 福井県福井市足羽2-15-12-303 石山方巡洋艦「P-DRA」係まで。

◀アドル中心の凜文緒個人誌。〒651 兵庫県神戸市中央区二宮町2丁目13-26-410号西岡方 凜文緒まで。

◀エメラルド本の柏原涼個人誌。〒982 宮城県仙台市太白区青山1-3-5 上野純子まで。

◀Ys本「FOR YOU」〒210 神奈川県川崎市幸区小向仲野町1-22 岡本華子まで。

◀文通希望。〒250 神奈川県小田原市浜町3-11-28 渡辺久花まで。

◀アニメ・ゲームほかサークル「チャームクラブ」〒041 北海道函館市本通1-56-22 高橋恵まで。

〈おたよりのあて先〉〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館PCエンジン 遊楽画廊⑦係

★超ヘビー級、激烈技にオトクな分家を発見ッ！

激烈技 SPECIAL

あの激烈技の付録が作られたぞ！　内容は名作GAMEの裏技をガンガン載っけたモノ。さらにP105のクイズで、豪華景品までもらえるのだっ!!

ヘビー級	超大技	ライト級	小　技
ミドル級	大　技	フライ級	おまけ技

●パワードリフト

ヘビー級

ジェイソンでステージセレクトOK！

広島県／加藤ぶーたん

いつでも好きなステージから始められる裏技が発見された。これで思う存分、練習できるね。

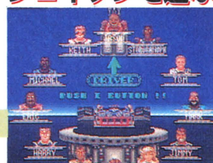
タイトル画面で



▲右のコマンドを入力。

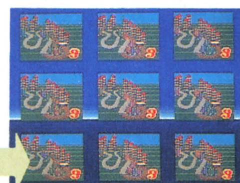
方向キーの右下・セレクトボタン・Ⅰボタンを押しながら、ランボタンを押す

ジェイソンを選ぶ


▲ドライバーセレクトの画面になったら、ジェイソンを選んでⅠボタンを押そう。

右の表を見て遊びたいステージ数に合わせてⅡを押す

1回	ステージ2
2回	ステージ3
3回	ステージ4
4回	ステージ5
5回	ステージ6
6回	ステージ7
7回	ステージ8
8回	ステージ9


▲後はランボタンでゲームを始めるだけだ。この技を使うと、飛ばしたステージナンバーの所に、カメのマークがつくぞ。

●パワードリフト

ヘビー級

無限コンティニュー発見

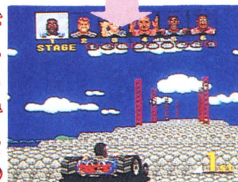
大阪府／繁森信也

がんばって先のステージまで進んでも、4位以下になってしまったら、ゲームオーバー。そこでくやしいよー！となげく前に、下の裏技、試してみるかい？

ゲームオーバー



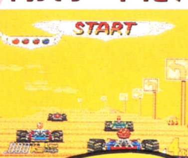
デモまでまつ


▲メンバーチェンジをするときは、ゲームオーバーになった後、変更したい選手のデモになるまでまつ。デモになったら、そこでコマンドだ。

Ⅰボタンを押しながらランボタンを押す

◀ゲームオーバーになったらいつでもいいから、左のコマンドを入力すれば、すぐさまコンティニューできるぞ。

再スタートだ！



メンバーチェンジ



◀まかせろ！っていったところで、結局はキミの腕しだい。気分転換にはいいケドね。

●パワードリフト

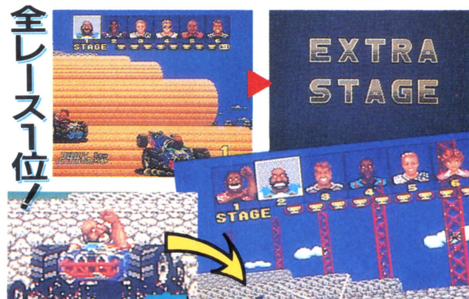
ミドル級

エクストラステージ

千葉県／プリンパ

全ステージを1位でクリアするとエキストラステージに進めるぞ！　ナント、そこでは、F-14XXでレースができるのだ。

全レース1位！



▶操作はいつもと同じだけど、これは気分イイなあ！

ヘビー級 ●フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90

超豪華！面白パスコード10本立て

東京都／衛星放送でWCみるぞ



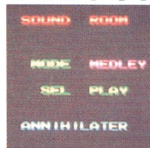
タイトル画面で、ヒューマンカップのコンティニューを選び、パスコードを入力するときに、右の表のパスコードをいれてやろう。それぞれ、下に紹介した以外にも、いろいろなことができるぞ。

デモプレイをみよう



◀ITAとBRAでCOM同士が激突！見て損なしの名勝負だぞ。

サウンドテストモード



◀方向キーでPLAYを選び、Iボタンで曲が聞けるぞ。それにしても曲名がイカす。

いきなりエンディング



▲茶々丸さんも登場するエンディング！

JPNでヒューマンカップ



◀最弱チームで無謀にも最強チームに挑戦。やっぱ勝てないよなあ。

COM同士で勝手に対戦するデモプレイモードになるぞ。こりゃラクだなあ？	いきなりPK合戦その4。人間2人対人間1人、3人でプレイするモードだ。
	
サウンドルームになるぞ。CDプレイヤーのように、多くの機能が付いているぜ。	いきなりPK合戦その5。追熱の4人対戦、2人ずつペアを組んで争うのだ。
	
いきなりPK合戦その1。相手はCOMだ。ガンガン打っていこうぜっ！	JPNvsITA·HC最終戦。といってもキミの操作するチームはJPNだ！
	
いきなりPK合戦その2。今度は対戦プレイだ。タイマンで決着をつけるべし！	上と同じくHC最終戦。ITAvsBRA、これならイイ勝負できるぜ！
	
いきなりPK合戦その3。昨日の敵は今日の友、2人がかりでCOMを倒せっ！	いきなりエンディング。このパスコードはマニュアルにも載っているぞ。
	

フライ級 ●フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90

隠れアナ!?

愛知県／平野伸行

ハーフタイムの後にでてくるTV画面で、ポンポンとチャンネルを変えてみよう。たまに、ニュースのアナウンサーや天気予報のお姉さんが、怪物ワニ（？）や水着のギャルに化けてしまうんだ。



◀らっき、らっきとハイレグギャルが登場！



◀どこかで見たようなワニだ。

ライト級 ●バルンバ

安全地帯×2

岡山県／スプラッタッタ

360度回転のコミカルシューティング『バルンバ』。見かけによらず手強いソフトだ。せめてボスキャラだけでも、この安全地帯を使って、ラクしちゃうのが無難なテ。



▲画面左下にいれば安全だ。後は尾を狙うだけ。



▲中央より下、少し右よりにいるといいみたい。

ライト級 ●キング・オブ・カジノ

SPECIAL GAME

岡山県／太田垣裕



がんばって1000万ドルかせぐと、エンディング画面の終りに、下のパスワードがでる。このパスワードをコンティニューで入力すると、うらゲームが遊べるぞ。このゲームは、5人でカジノ争奪戦を行うという内容。なかなか楽しめるぜっ！

·PASSWORD·

——KI NGof CASI NO——

ミドル級 ●奇々怪界

プレイヤー数が9人に増える

富山県／津田哲也



▲8人も残っているぞ。

タイトル画面で下のコマンドを入力しよう。うまくいけば♪ぱっぱぱ〜と音がなり、小夜ちゃんが9人に増えているぞ。

タイトル画面表示中に、Ⅰボタンを押したまま、方向キーを上・左・下・右・上・右・下・左の順に押し、Ⅰボタンを離して、セレクトボタンを押しながら、Ⅱボタンを10回押す。

ライト級 ●ビーボール

全500面パスワード

大阪府／銭谷聖子

·PASSWORD· 677261

パスワードを“677261”と入力してみよう。これでランボタンを押せば、10周目、エリア5のラウンド50（つまり最終面の500面）から遊べるぞ。このとき、方向キーの上下で面セレOK！　また、先月号で紹介した同色モードとの併用技もできるのだ。



▲方向キーで面セレOK。

ライト級 ●熱血高校ドッジボール部 PC番外編

りきの超魔術

長崎県／一ノ瀬裕史

ゲームを始めて、審判がくにおにボールを渡すとき、方向キーの左か右を連打していよう。すると怒った（？）相手が謎の攻撃をしてくるぞ。役立たずな技だけど笑えるぜ！



▲ボールを受け取る直前に方向キーを連打する。

▲とまあ、りきのハンドパワーでボコボコだあ。

●ネクロスの要塞

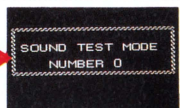
ヘビー級　サウンド、アニメテストモード

長崎県／石貝竜也

・さいかいのうた・　みえおそと　とつすねるづづ　ゆきにへ

ゲームをクリアしてから、酒場の詩人に話しかけてみると、上の再会の歌を教えてくれる。これを入力すれば、サウンドとアニメの2つのテストができるモードになるぞ。※この技はゲームをクリアしてなくてもできるのだ。





◀0～77番まで、ゲームに入っている全ての曲と効果音が聞ける。



▶0～851番までのアニメが見られるぞ。852番以上を選ぶとバグるので注意。

●ネクロスの要塞

ライト級　宝箱がいっぱい

京都府／長谷川敏寛

洞くつや塔内等でアイテムを取り、町や村で再会の歌を聞いてリセット。やり直してみると、1度取ったアイテムがまた取れるのだ。（注意・武器、防具等はダメだよ）。



▲マージの洞くつで薬草を手に入れた。　▲ナイトの町で再会の歌を聞きリセット。　▲やり直してみるとまた薬草が取れるぞ。

●スプラッターハウス

ライト級　リックは不死身か!?

福島県／佐々木崇

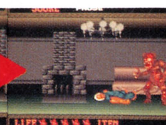
リックがやられる直前に、うまく次の部屋に移動すると、体力がゼロなのに死なないぞ。



▲死ぬ直前に移動。エラク難しいぞ。



▲ゲッ！　体力0、だけど生きてる。



▲1発でやられた。体力は増えた？？

●フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90

ライト級　キーパー快進撃!!

大阪府／江原正渡

キーパーにボールが渡ったら、ボールを持ったまま相手ゴールまで進んでいこう。そして相手ゴールの一番奥でキックだ。シュートが決まるぞ。



▲よしっ、このまま突撃するぞ！　▲なんと、こんなこともできます。

●倉庫番ワールド

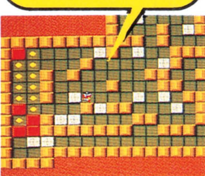
ライト級　250面パスワード

北海道／小野寺和雄

・PASSWORD・　MICKY

今月は最終面のパスワードを紹介するぞ。これひとつあれば、全250ステージがいつどこからでも遊べるのだ。

んこらせっと!



▲250面はさすがにキテル。

●コズミックファンタジー

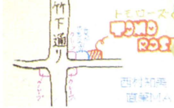
フライ級　面白技の4本立てだっち

埼玉県／サヤ命



■隠れビジュアル

エンディングが終わった後、約30秒まってみよう。するとサヤのHシーン等が入った、おまけビジュアルが始まるぞ。



■トモローズへ行こう

タイトル画面で、Ⅰ・Ⅱボタンを押しながらランボタンを押す



■イカダでウシュト

水の塔に入って、水路でイカダに乗り、ウシュトのESPを使うと、左の写真のように、イカダのまま脱出するぞ。



■なんで生きてるの?

◀氷のニーナにやられた後、宿屋によらずに外にでると、H・Pが0のままで動けるぞ。またババリの村の温泉に入ると、出にくくなる。

●スーパー大戦略

ミドル級　生産タイプがセーブで変わる

愛知県／川上正之

全ての国の生産タイプを、初期設定の状態に戻す裏技がコレ。もちろん、その前に生産したユニットは残っているので、2ケ国連合軍みたいに軍隊が作れるぞ。

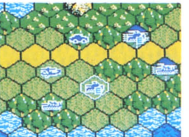


▲まずはセーブする。そしてリセットをかけ、"続き"を選んでロードする。ここで……。



▲"続き"以外の所にカーソルを合わせⅠを押す。これで生産タイプが初期状態に戻ったぞ。

米ソ連合軍だ



▲アメリカとソビエトの兵器が交じっているぞ。

●スーパー大戦略

フライ級　2分でエンディング

埼玉県／田中健一

てっとり早くエンディングを見る方法を紹介。やり方は全ての国が何もせずに"決定"だけを選びつづける。



▲全軍"USER"で"決定"だけを選ぶ。　▲2ターン目の最後の国が勝った？　▲で、エンディングが始まるワケ。

●魔動王グランゾート

ヘビー級

ステージセレクトとサンプルプレイデータ

福島県／トントン

S・G専用のこのゲーム。タイトル画面がゆれている間と、"▶"が表示されている時に、下の連続コマンドをそれぞれ入力してみよう。変わった面セレができるぞ。

画面がゆれている時

▲タイトルがゆれている間に次のコマンドを入力だ。

方向キーの下を4回押す

Ⅰ・Ⅱの順にボタンを押す

タイトル画面で

▲魔・動・王の文字が光って▶が表示されてから入力。

方向キーの上・左・下・右・ランの順にボタンを押す

Ⅱ・Ⅱ・Ⅰ・ランの順にボタンを押す

■STAGEセレクトモード

◀お好きな面の最初からスタートできるワケですな。

◀このように、いきなり最終面に挑戦するのもオツ。

■SAMPLE PLAY DATAモード

▲こちらは好きな面の途中からでも始められる。

◀でも最初の1機だけしか遊べないのだ。またそのときのプレイは、次からのデモとなり、何度でも見れます。

●魔動王グランゾート

フライ級

㊙攻略テク

愛知県／野々村隆峰

STAGE 1 **1UPをとれ！**

▲ウィンザートに変身して、上の方を飛んでいると、思わぬ所に1UPがあるぞ（1面だけで15個）。

STAGE 2 **安全地帯！**

▲2面のボスは、とにかくしゃがんでいれば大丈夫。簡単に倒せるぞ。

●魔動王グランゾート

ライト級

TURBO SHOT ACTIVE

奈良県／山内毅章

▲電源を入れランを押した固定タイトルで入力しよう。

方向キーの上・上・下・下・左・右・左・右・Ⅱ・Ⅰ・ランの順に押す

ターボOK!

▲"TURBO SHOT ACTIVE"と表示されれば、裏技成功だ。

ばばばばん！

▲するとウィンザートの弓が、Ⅰボタンを押すだけで連射できるようになるぞ。

●スプラッターハウス

ライト級

STAGE SELECT & SOUND TEST

千葉県／池田陣

▲タイトル画面でランを押したこの画面でコマンド。

セレクトボタンを3回押した後、方向キーの左を押しながらランボタンを押す

面セレしだぞ

▲これでいつでも好きなステージから始められるぞ。で、次に…！

セレクトを押す

サウンドテスト

▲スプラッターなBGMが全15曲。思う存分酔いしれて下さいな。

●アームドF

フライ級

ド・オーム安全地帯

青森県／佐藤のりたけ

▲ここで撃っていれば、眠っていても倒せるぜ！

ステージ1のボス、ド・オームの安全攻略法が発見された。やり方は、画面の左上、左下、右上、右下のどこでもいいから、壁に隠れてアーマーで攻撃するだけ。

●アームドF

ライト級

コンティニュー

岡山県／橋本知達

やられたっ！

▲ゲームオーバーと表示され、音楽が流れてきたら次のコマンドを入力。

セレクトボタンを10回押す

再スタートだ！

▲ハイ、コンティニュー。コンティニューは10回までできるから、これでガンガン先に進んじゃおうぜ！

●ドロップロックほらホラ

ライト級

面セレとコンティニュー

長野県／前田孝子

タイトル画面で

▲タイトル画面で右のコマンドを入力しよう。タイミングが難しいぞ。

セレクトボタンを16回以上押してからランボタンを押す

面セレしなのだ

◀セレクトボタンで面数を選択したら、ランボタンでゲームを始めようぜ。

Ⅰ＋ラン→Ⅱ＋ランの順にボタンを押す

▲2つずつ、素早く押すこと！

無限コンティニューだ

◀クレジット数がXとなり、無限に継続できるようになる。

付録をみながら解答しよう!

激烈技SPECIALクイズ

ただでさえおいしい激烈技付録を骨までしゃぶってしまおうというこの企画!! 日頃の御愛顧におこたえして、ド〜ンと大出血サービスしまっせ!! 応募のきまりをよく読んでネッ。

おふれ書

第一問 34ページの麻雀学園のコーナー。コマンド入力で、コンティニューは合計○回まで可能。

第二問 22ページのドラゴンスピリットで、タテ画面モードにするには57回○○○をする。

第三問 16ページのスペースインベーダーズで、ピロピロ〜と出てくるのは○インボーという。

第四問 6ページで「いたれりつくせりのテストモード」があるソフトは、○○○○である。

第五問 13ページ。「26体ボスキャラ連続対決モード」のソフトは、○○○○○○○○。

第六問 30ページのプロテニスワールドコート。4分割画面編のコマンドは「あかい○○○の…」

クイズの答えは全部付録にあるぞ


▲本誌マスコット ゴリレオくん

豪華賞品の嵐!

特賞 PCソフト3本セット 10名
当選者と相談の上、発売中のソフトから好きなもの3本プレゼント。

1等 XE-1PRO 20名

2等 ゴリレオバッグ 20名

3等 特製テレカ 100名
デザインは変わります。

●クイズの解き方と応募のきまり●

●クイズのとき方…左上の「おふれ書」にある全6問のクイズで、○の中に入る適当な言葉を、付録の文章の中から探し出してください。各問の答えの1番最初の文字を順番につなげると、6文字のある言葉になります。ただし、答えが数字の場合は、カタカナで書き表わしてください。ハガキにその6文字の言葉とこのページの右下の応募券を貼り、住所・氏名・電話番号を明記の上、下のあて先へ。正解者の中から抽選で賞品が当たります。

●あて先　〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2−3−1　小学館月刊PCエンジン　激烈クイズ⑦係

応募の〆切は6月29日。当選者の発表は9月号です。

『激烈技』を大募集だっ!

キミが見つけたおもしろワザを大募集しちゃうぞ！　どんなワザでもかまわないけど、ほかの人が考えたものはボツにするからね。この激烈技のコーナーに採用された人には、右の“図書券”をプレゼント！　なんとっ、図書券の最高額は10000円だぜ!!　ヘビー級をバシバシと発見してくれよ！

ワザを見つけたら、応募方法をよく読んで送ってくれ！（どんなスゴイワザでも、ゲーム名が書いてないとダメだよ）。

たのしいワザをたくさん待ってるぜっ！

図書券をプレゼント！

この激烈技のコーナーに採用されたヒトには、そのランクに見合った“図書券”をプレゼント！　これで好きな本を買っちゃおう！

ヘビー級→10000円
ミドル級→5000円
ライト級→3000円
フライ級→1000円



41円　郵便はがき　101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
「激烈技⑦」係

激烈技
（ここにキミが見つけたワザを書こう）
住所
氏名
年齢　電話番号

●応募のきまり

官製はがきに、キミの見つけたワザと、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて『激烈技スペシャル⑦』係に送ってください。私製はがきの時は、41円切手を忘れずにはってね。

●発表された方にはプレゼントを発送します。

応募券 激烈技⑦

ULTRA BOX Info VOL.6

編集・発行／ビクター音楽産業株式会社　編集室／株式会社ファンプロジェクト　協力／小学館

創刊記念のUBスタッフ座談会!!

さて、長らくおまたせした『ULTRABOX』創刊号も、幾多の苦難を乗り越えて、ようやく6月15日の発売にこぎつけた。このUBは、CD-ROMを使った、全く初めての媒体ということで、いろいろな苦労があったはずだ。ということで、今月はUB完成記念の特別座談会。忙しいところ制作スタッフの方々に集まっていただいて、UBを作っていく上での苦労話や失敗談など、いろいろと聞いてみたぞ！



ULTRA BOX創刊号は6月15日発売予定 4800円

UBはCD-ROMの映像と音を生かす企画として生まれた。



――いよいよ6月15日に発売ですけど、最初はどういうところからこの企画がスタートしたのですか？

吉岡　最初にうちがCD-ROMに参入しまして、音と映像をどううまく組み合わせるかということで、ゲームや図鑑、それにビデオマガジンのようなものと、いろいろ企画を練っていたんです。そこにファンプロさんのほうから具体的にこんな物はどうかっていう企画がありまして、それが第一のきっかけですね。

――小学館のほうに話があったのもそのころですよね。

吉岡　やはり、雑誌形式のCD-ROMということで、読者投稿なども充実させたかったということがありまして、小学館さんというのは、いろんなメディアを持ってらっしゃいますので、いろいろご協力をお願いしようと。

――いよいよUBの企画が動き出した訳ですけど、こういう物は全く初めてということでいろいろ苦労があったと思います。まず、どんなことをやるのか?という内容でのお話を聞かせてください。

小森　一つはPCエンジンのユーザーの中心である、中高生を対象にできるだろうということで、ゲームや女の子、アニメ、それに読者投稿などその辺をやったらいいんじゃないかということで動きはじめたんです。

吉岡　UBには全部で13のコーナーがあるんですけど、最初はもっといろいろ考えてまして、最終的には小森が言ったような4本の柱を中心に組むことにしました。

小森　読者が参加できるソフトということを基本にして、創刊号は、いろんなジャンルをカバーしたCD-ROMの総合雑誌という形で立ち上がりました。この辺は創刊号の反響を見て、ユーザーに合うように修正して行きます。

座談会出席者

ビクター音楽産業 小森治信さん



▲ビクター音産の小森さんは、『ULTRABOX』の編集長としても活躍している。

ビクター音楽産業 吉岡　賢さん



▲吉岡さんは、『ULTRABOX』のディレクター。ほかのゲームもいろいろ担当してるぞ。

ビクター音楽産業 中村一夫さん



▲おなじく、ビクター音産の中村さん。やはりUBのスタッフとして大忙しの毎日だ。

ファンプロジェクト 林　聖さん



▲編集室・ファンプロジェクトの要。雑誌編集のノウハウを生かしてUBを作っているのだ。

ファンプロジェクト 金子泰士さん



▲UBのチーフプログラマー。UBの中に入っている、いろいろなコーナーをプログラミングした。

ファンプロジェクト 猿田幸雄さん



▲UBのアートディレクター。オープニングのエイリアンなども、この人のデザインだ。



多くのスタッフに支えられて創刊号開発開始

――コーナーも決まり、実際の制作に入ったわけですけど、開発は順調に行きましたか？

金子 終わってみると、思ってたよりはずっと順調にいったと思いますよ。

林 いくつかのコーナーが同時進行してまして、そうすると、途中まではどれもなにも動いてないじゃないかということでみなさんに心配かけたりしましたけど。(笑) ゲームだったら、全体ができてから調整するということだったんですけど、そういう形ではできなくて。

金子 ゲームみたいなものを10何本かかえたようなものでしたけどね。

――金子さんがメインのプログラマーということですが、最初にこの話を聞いたときはどうでしたか？

金子 いきなり全部を見ない性格なもんで、最初は一つだけ話を聞いて、これならできるかなあっていうのを積み重ねていったんです。最初から全部聞くと、頭パンクしちゃいますからね。(笑)

――開発期間はどのくらいかかりましたか？

林 結局なんだかんだで5ヵ月ぐらいですね。最初と言うことで、ほんとに0から作ったのでこれだけかかりましたけれど、これからは季刊ということでこれを3ヵ月で作っていかなきゃならないんですよね。ゲームだと、1本作って終わりって言うことが多いんですけど、UBの場合、次号に生かせる部分もあるんで、その辺はなんとかなるかなって思ってます。

――グラフィックのほうでも、ハガキやパッケージの取り込みが多くて大変だったのではないでしょうか？

猿田 そこが一番大変だったんですよね。読者から送られて来るものがCD-ROMに入っているということで、それをいかに楽しくスピーディーに見せるか、その辺のところがまだ難しいですね。

吉岡 あと、写真は苦労しましたね。この写真、もう少しきれいにならない？とか、修正にもずいぶん苦労してもらいました。中にはピンボケの写真とかもありましたから。

小森 やっぱり、みなさん腕を振るって、あっと驚くような写真を送ってもらいたいですね。

林 グラフィックデータは、概算ですけど1500枚ぐらい入ってます。そのほか、スプライトなんかもありますし、あれだけのものが良く入ったなと思いますね。

小森 遊楽画廊DIGITALや虹色写真館は、UBの目玉でもあるんで、ぜひみなさんに投稿してもらって、世界初のCD-ROMマガジンを自分たちで作って行くという気概を持って参加してもらいたいですね。

――UBには、たくさんのスタッフがいますが、かなり大変だったのではないでしょうか？

林 東映動画さんなんかは、大泉のスタジオまで開発器材を持っていって説明しましたね。

小森 ゲーム業界はいいんですけど、ほかの業界だとCD-ROMっていうのがわからなくて、その説明からはいらなきゃならないので、結構大変でしたよ。



◀猿田さんが凝って作ったオープニングのエイリアン。キミの目で、じっくり見て欲しい。

UBは新しいメディアとして楽しんで欲しい

――そして、いよいよUB創刊号が発売されるわけですが、ユーザーに向けての一言をお願いします。

小森 CD-ROMで、ゲームだけじゃなく総合的なエンターティメントが楽しめる時代になってきた。それのテストケースとして楽しんでもらって、ユーザーの人が、これだったらこういうこともできるんじゃないだろうか？ という夢の叩き台に考えてもらえたらいいなと。コーナー自身も読者がどんどん作るようになって、今までにない新しいメディアの創成期に、自分が立ち合っているという感動を味わってもらいたいな。

吉岡 PCエンジンというゲームマシンなんだけど、CD-ROMを使えばこんなこともできるんだよ、ゲームと違ったバラエティのおもしろさもあるんだよということをわかって欲しいっていうのが一番ですね。あと、実際にやってみてここがおもしろい、ここはつまらない、そういう意見をドンドン言ってきて欲しいですね。

中村 やっぱり、CD-ROMはゲームや辞書みたいなもの以外に、こういうものができるんだっていうことを、ゲームユーザーにわかって欲しいですね。そして、いままで、コンピュータを触ってる人もそうでない人も、みんなでもっとおもしろくできたら、それの礎になれたらいいなって思います。

猿田 オープニングならオープニングで、エイリアンとかオタクロボットとかのUBのキャラクターを作ってあるんで、その辺の独自の世界を見て楽しんでもらいたいですね。メニューなんかも、ただやるだけじゃなくてそれだけ見てておもしろいように作ってありますので、楽しんでもらいたいです。

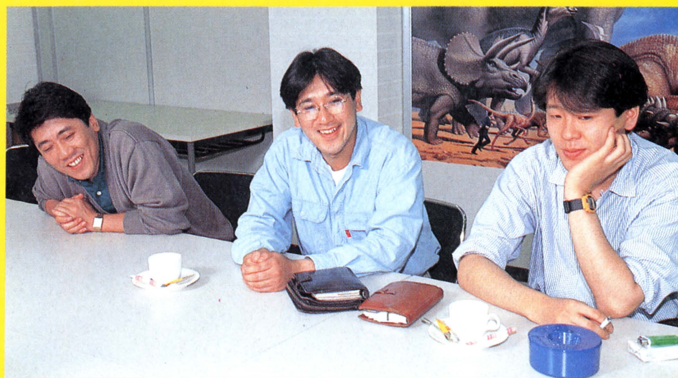


◀読者投稿のじゃんじゃんBOXも充実。みんなの力作がギッシリ詰まっているのだ。

金子 これが、自分の作ったものが出て、それを見てもらえれば満足ですね。こういうものっていうのは、まだこれで完成っていうものでもないんで、この創刊号を含めて、これから2号、3号も出ますんで、これがこれから発展していくところを見ていって欲しいですね。

林 写真とか、欠点なんかを上げるとキリがないんですけど、逆に言うとああいうゲーム機で、最初にやったものとしてあそこまでできたということで、可能性やいい部分を見て評価して欲しいなと思います。ソフトもハードも、これからどんどん進歩して行くことでしょうし、開発環境なども もっともっと良くなると思います。構想何年というようなゲームソフトとはまた別の、今までとは違ったエンターティメントとして認めてもらえればうれしいですね。そして、もっとああしたらいい、こうしたらいいというような意見を言ってきて欲しいですね。今までにないような実験的なものもできると思いますので、その辺が強味かな？

――最後に2号の進行はどうでしょうか？



吉岡 9月発売をめどに現在進行中です。基本コンセプトは、先ほど出ました4つの柱を中心にしまして、コーナーの数を減らし、一つ一つのコーナーの内容を濃くする方針で行きます。詳しいコーナーの内容は、次号あたりで発表したいと思います。スタッフももっと強化して、もっとおもしろく、楽しいULTRABOXを目指しますので、ぜひ期待して待っていてください。

――どうもありがとうございました。

P・B・S ピーチ ボーイ ステーション

情報を得て、打合わせをし、孤独のデバッグ作業を続け、合い間に広告デザインをこなす、スーパー仕事人の桝田省治!?寝不足は休日の寝だめで解消し、寝てもさめても食事のときも、「おもしろいゲーム作り」に静かに燃える桝田省治氏春の日々。



■イメージランド責任編集

すっかり桝田省治のコーナーと化したP・B・S。果たして、今月はどんな秘密がっ!? さあ読め!!

これがゲームデザイナーの現場だ!!

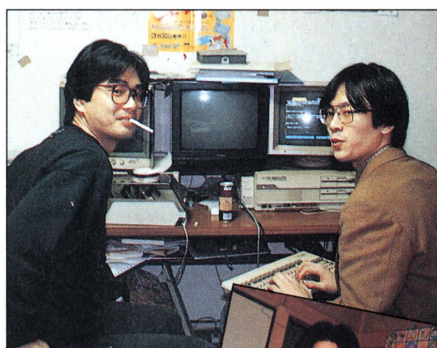
桃太郎幕府副将軍 桝田省治氏の1週間



▲月曜日　週の始めの桝田クンは大忙し。日曜日、家でじっくり考えたことを、さくまさんに報告をして、1週間のスケジュールを確認。出陣前の大慌ての図です!!



▶月曜日午後。井沢ドンちゃんと打合わせ。新しいゲームのアイデアを、こっそり耳打ち。どんな内容なのかは、まだ㊙…。



▲水曜日の夜は、イメージランドで薄谷クンと打合わせ。今日は戦闘のときの数値の設定。この日は夜中まで作業。



▶前日ほとんど徹夜だった木曜日。自宅にこもりデバッグ作業。眠い目をしっかりあけてあらゆる処をチェック。



金曜日夜。レッドカンパニーにて「天外魔境」の打合わせ。現在は、ストーリーを確定するために討論そしてまた討論。合い間に思わず眠るレッドの広井氏。



▼桝田クンの出勤時。津田沼駅・キオスクで雑誌の物色中。色々な情報を得るため、目についた雑誌を次々と購入。



▲金曜日のレッドでの打合わせが遅くなり、土曜日は、お昼近くまでお休み。午後作業前のポーズ。テレビ2台、書類、うしろに見えるスチールラックに、書籍にまじってなぜかオモチャ。



▶勤務先I&Sで『桃太郎シリーズ』の広告の打合わせ。営業の新保さんと2人3脚で仕事がドンドン進みます!!

▲レッドの山田さんの桝田クン寸評。「とっても頭がいい人です。だからきっと『天外魔境Ⅱ』はおもしろくなります!!」

桃太郎情報

●『桃伝Ⅱ』ついに始動す!

夏も近づく八十八夜。世間様が黄金週間というビッグ・イベントに浮かれている頃、わが特別プロジェクト・チームは、「桃伝Ⅱ」のシナリオ完成を目標に、神奈川県下某所で、地獄の合宿に突入したのであった!

最初の目論見では、連休が終わるまでにシナリオを全部、完成させてしまう予定だったが、さすがに世の中そこまで甘くなく、完成させることはできなかった。しかし、とはいっても、ほぼ7～8割がたはできあがったので、完成したも同然といってしまっても、過言ではない(と、思う…)。

実際、村人や敵キャラのセリフも、すごい勢いでできあがっていったし、この調子なら、何とか年末発売に間に合うのではないかという気がしないでもない(あ、急に弱気に)。

●「桃伝ターボ」、マスターアップ!!

急にあちこちの雑誌に紹介記事が載って、ビックリしている人もいるかもしれない。そうなんです。「桃太郎伝説ターボ」が完成してしまったのである。最近、楽しく遊べるRPGが少ないとお嘆きの方に、うってつけの一本ですぞ! 発売は7月20日、お忘れなく。希望小売価格は5800円。



●「桃太郎活劇」も、完成目前!

「桃活」もあと数日でマスター・アップする。9月には出そうなので、「ターボ」をやりながら、待っていてほしい。こんなにおかしなアクションゲームは見たことないぞ!

■レッド・カンパニー責任編集 今月は「魔神英雄伝ワタル」を世に送り出した、レッド「ワタルチーム」の紹介なのであ〜る!



今月の社訓
総帥・広井王子のお言葉

バカは友をよぶ

楽しいバカ、明るいバカを集めれば、最強のバカ友軍団ができあがるという教え。バカじゃないヤツも、バカに交わればバカになるぞ。

突撃取材!!

ワタル新聞編集部

上を見ろ! 下を見ろ! 右を見ろ! レッドカンパニーを見ろ〜! てなわけで、まだまだたくさんの秘密やバカが隠されている東京・浅草のレッド・ビルを今月はさらに深く掘り下げるぞ!

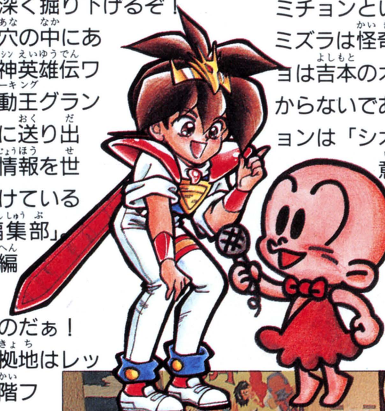
掘り下げた穴の中にあったのは、「魔神英雄伝ワタル」や「魔動王グランゾート」を世に送り出し、その最新情報を世間に発信し続けている「神部新聞編集部」。このオカシナ編集部を徹底解剖してしまうのだぁ!

編集部の本拠地はレッド・ビルの2階フロア。この階には、総帥・広井王子や辻野寅次郎センセのデスクもあり、「天外II」やアニメ企画を練っている最中だというのに、編集部ときたら、そんなことはおかまいなし。毎日が三社祭の縁日のような大騒ぎ!!

騒ぎの元は、ミズラ、キンギョ、シミチョンというレッド少女隊の3人。ミズラは怪奇な超音波を発し、キンギョは吉本のオーディションには絶対受からないであろうギャグ攻撃。シミチョンは「シオシオ……」「キュ〜」など意味不明な言葉を連発する。

そんな大混乱の中でいつも座布団を抱えながら居眠りをしているのが編集長のヨシカワ。その隣では相庭よた郎先生が一人静かにCDを聴き、横浜出身のドモスは広島カープの応援に全精力を傾ける! 全くわけがわからん人々だが、とりあえず絵は描いている。その証拠がこのページに載っている絵の数々だ!

どうだ! 人はヘンでも、絵は超おもしろかっこいいだろう!!



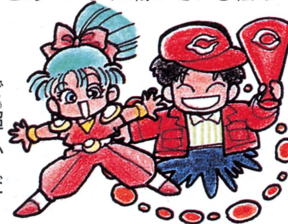


▶左からシミチョン、キンギョの2人。いつも元気いっぱいだ。



◀「締め切り前に居眠りするヨシカワ編集長をキックで起こすT社のアサピナノリダー」の図。

▶相庭よた郎先生はコロコロで漫画家としても御活躍中だ。



テレホンカード・プレゼント



▲これがウワサのテレカ。このキャラはTVCMにも登場中だ。

今月はぬあんとあの天外魔境のキャラ・デザインでおなじみの辻野先生が描いた「ほのぼのワールド」のテレカを10名にプレゼントしちゃうのだ。欲しい人は、レッドへの意見を書いて(書かなきゃあげない)ハガキで応募してクリ!

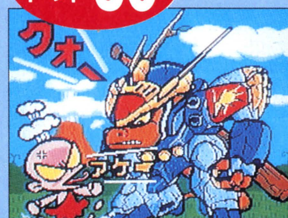
(レッド・キャラ紹介)馬鹿王列伝 第3回 三富日月美



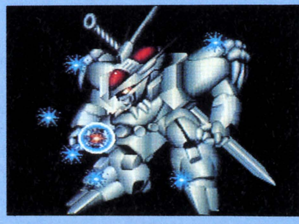
通称ミズラ。イラストを描き版下も作るウルトラ酒豪のオネーサマ。「歩く超音波発信機」とも呼ばれる彼女は酒の有無に関係なく、一度体内のスイッチが入ると、ギャオスもマッ青のスーパー笑い声超音波を放つ! その有効範囲は100メートル(推定)。超音波に驚いたレッドの隣のタクシー会社のおじさんが心配してかけつけたこともあるぞ。暴走バカでもあるミトミンは、夜毎ヨコハマ近辺を愛車RX-7でブッちぎっているらしい。何人たりとも前を走らせない「ヨコハマ新道のマクリの女王」とは彼女のこと。こんなヤツは見て見ぬフリをしよう。

ドット30 今月のお題は「龍神丸」なのだ!

ワタル特集にちなんで、龍神丸の登場だ。二人とも他の仕事をそっちのけで描いたぞよ。



▲青木コブ太作。原人VS龍神丸の軍配はどちらに?



▶辻十郎作。さすがリアル派! 辻先生の自信作だ!!

ドット絵のお題、プレゼント、辻十郎の企画塾へのお便りは、すべて月刊PCエンジン編集部内「赤色パラダイス」係まで。ドンドン送っておくんなまし。

NEW GAME

楽しかった連休も終り、ジメジメした梅雨の到来。外に出るのもちょっとおっくうなこんな季節を吹き飛

HOT! パズニック

タイトー／5900円



開発情況　　6月29日発売

ブロックを合わせるパズルゲーム

今月のNEW GAME SPECIAL PART2のトップは、いずれもアーケードから移植されるタイトーの新作3連発！

まず最初に紹介するのは、ゲーセンでも人気のあった『パズニック』。このゲームは、画面上にあるブロックを、2つ以上くっつけると消え、画面内のブロックを全部消すと1面クリアになるパズルゲーム。こう書くと簡単そうに見えるかも知れないけど、面が複雑に凸凹してたり、同じブロックが3つあったり（こういうときは、3ついっぺんにくっつけて消さなきゃならない）で、結構頭を使うんだぜ。

楽しいブロックが登場するのだ！

『パズニック』の面は、一つのラウンドが4つの面から成り立ち、この4つをクリアするとマップ画面で次のレベルを選択できる。（簡単にいうと、ダライアスのゾーン選択みたいなもの）面数は、最初に出る64ラウンド（256面）のほか、上級者向けのエキスパート面もあるぞ。





▼このマップ画面で、どのラウンドに行くかを選ぶのだ。

▲登場するブロックも、ラウンドによっていろいろ。

2種類のモードがあるよ★

このゲームのモードは2種類。普通に面を解くノーマルモードと、新たに付け加えられたアレンジモードだ。このアレンジモードは、上から次々に降り注いでくるブロックをひたすら消していくゲーム。画面の左には課題の消し方が出て、それをクリアするとレベルが上がり、ブロックの落下速度も速くなる。ゲームはタイム制でタイムがなくなるとゲームオーバー。

■アレンジモード



◀やり出すとかなり燃えるぞ。これ。

■ノーマルモード



◀がんばって、全面クリアを目指せ。





レベルクリアごとにグラフィックが登場

一つのラウンドをクリアするごとに、かわいい女の子のグラフィックが登場。ここでは、後でゲームの続きをするためのパスワードも表示されるのだ。

女の子のキャラはラウンドのブロックによっていろんな娘が登場。奇々怪界の小夜ちゃんも出て来るんだよ。

©1990 TAITO CORP

SPECIAL Part.2

ばす、新作ゲームの数々。今月も、最新情報が満載だよっっ！

HOT! ラスタンサーガⅡ

タイトー／6600円

開発情況　7月発売予定

白熱の横スクロールアクション!!

筋骨隆々のヒーロー・ラスタンが魔族を倒すために戦う、横スクロールのアクションゲーム『ラスタンサーガⅡ』。全部で5つに分れた関門を突破して、魔族の巣窟となった神殿「スカイ・スクレイパー」を突き進むのが、キミの使命。強力な魔族軍団が罠をかいくぐり、途中に出てくる3つの武器をうまく使って戦おう！

▶素早い攻撃で、続出する強敵を倒しながら進むのだ！



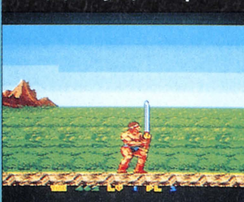
◆3つの武器、どれを選ぶか？

ノーマルソード・ノーマルシールド



▲最初から持ってる基本的な武器。威力はそれほどでもない。

ロングソード



▲攻撃範囲が広く、威力もあるが、攻撃速度が遅めなのだ。

アイアンクロー

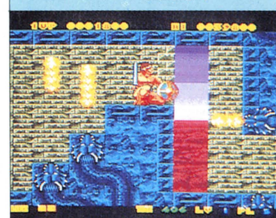


▲両手につける鉄の爪。スピードがあるので連続攻撃向き。



▲ボスキャラには、なるべく強力な武器で戦いたい。

▼ステージには、いろいろなトラップもある。要注意！



HOT! 地獄めぐり

タイトー／6600円

開発情況　8月発売予定

魔破珠を使って閻魔大王を倒せ!!

このゲームも、アーケードからの移植のアクションゲーム。ゲームの舞台はタイトルにもあるように六道輪廻の一つ『地獄界』。

ある日、地獄界の統率者・閻魔大王が突然乱心してしまった。このため、地獄界の規律は乱れ、罪無き亡者たちにも苦行を強いるありさま。この状況を天上界からみていたお釈迦様は、人間界の高僧「覚蓮坊」に、地獄の住人を倒す武器「魔破珠」を授け閻魔討伐を命じたのだ。

ゲームのラウンドは、全部で7つ。各面にはいろいろな敵が登場するので、途中にあるアイテムを集めて、覚蓮坊をパワーアップさせながら進んでいくのだ。

▶ゲームの発売はもうちょっと先だけど、今から楽しみだね。



◀アイテムを集めてパワーアップするのがコツだぞ。



◀道中には罠や敵がいっぱいでてくるんだぜっ！



◀見るからに熱そうな火炎地獄（？）だ。

ヴァリスⅢ



日本テレネット／予価6780円

開発情況 8月中旬発売予定

夢幻戦士・優子の熱き戦いが再び始まる!!

マルチキャラ制に感激！

人気アクションのヴァリスシリーズも、早くも3作目を迎えるぞ。今回の最大の特徴は、マルチキャラクター制になったことだ。今までの優子のほかに、多彩な攻撃方法をもつ2人の強力な仲間が加わったんだ。キミは、彼女たち3人の中から1人をセレクトして戦うってわけ。ステージ内容も当然、大幅パワーアップしてるぞ。前作までは、人間界と夢幻界だけが舞台だったけど、今度はさらに魔界や神々の国、サザーランド（神々の国に一番近い国）、魔界都市‥‥と変化に富んでるのだ。そしてその背景は、20シーン以上になるという。こりゃあスッゴイゲームになりそうな予感！ 期待しちゃおう。



▲キャラによって、それぞれ攻撃方法が異なってるんだぜっ！



▲キレイどころが3人勢揃い。女はツヨく美しくってやつやね。



●チャム

◀魔界の鬼族の長、司祭長ラダの娘。ムチによる攻撃が得意なのだ。

●優子

◀優子の実の妹だ。夢幻界の女王でもある。魔法の攻撃が得意！

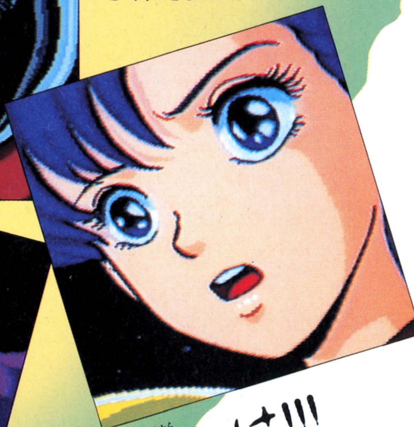
●ヴァルナ

▲御存じ、優子。今回は、ヴァリスの剣の秘密が解き明かされるらしい!?

迫力満点のビジュアル！

なんつっても、このすばらしいビジュアルシーンはテレネットさんの御家芸。今回も、バッチリ感動的なシーンを楽しませてくれそうだぞっ!!

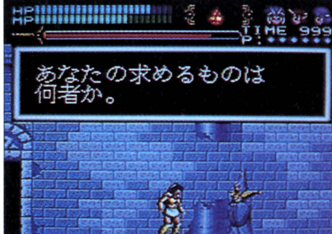




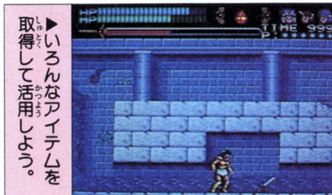
ヴァリスの剣の真の力とは!!!

会話がゲームを盛り上げる

このゲームは、アクションといえども、ただ単に敵を倒して進んでいくゲームにはとどまっていないのだ。ステージが進むにつれて、彼女たちは様々な登場人物と出会い、会話をする。ビジュアル効果も相まって、今まで以上に感情移入が期待できるぞ。そして、今回のストーリーでは、ヴァリスの剣と対になっているというレーザスの剣が登場し、これらの剣の秘密が解き明かされるんだ。優子のすべて、ヴァリスのすべての謎が完結するというから、これはもう絶対に見逃せないよね！



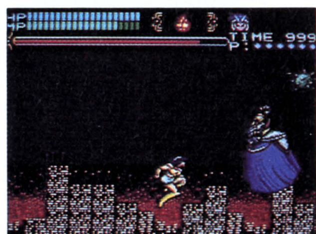
▲様々な登場人物と出会い、会話をしながら、ゲームは展開していくのだ。



▶いろんなアイテムを取得して活用しよう。



◀攻撃方法もグングンパワーアップする。



▲一段と手強くなった敵キャラ。デカキャラでも動きはスムーズだ！

※画面は開発中のものです。

Ⓒ1990 TELENET JAPAN Ⓒ1990 SIN-NIHON LASERSOFT

HOT!

らんま1/2

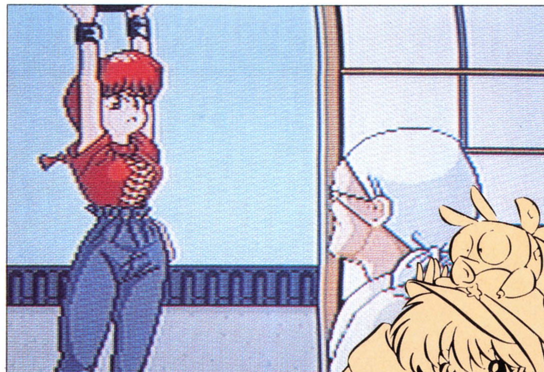
メサイヤ（NCS）／価格未定



開発情況　発売日未定

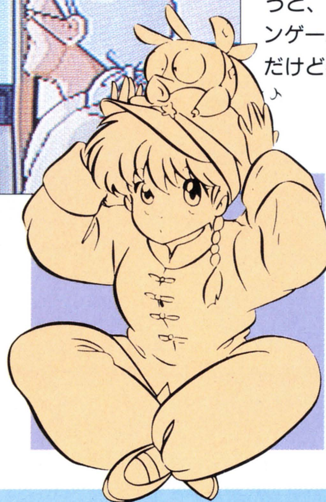
おまちかねの「らんま」がついにCD-ROMで登場!!

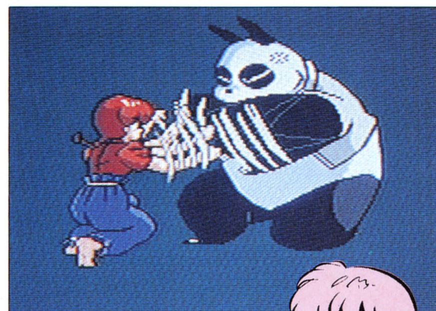
『うる星やつら』、『めぞん一刻』などで人気爆発の漫画家、高橋留美子原作の『らんま½』が、CD-ROMでついにゲーム化されることになった。原作は、現在週刊少年サンデー連載中の、人気漫画。で、ゲームの方はというと、ビジュアルシーン満載のアクションゲームになるとのこと。発売はまだ先だけど楽しみに待っててね。



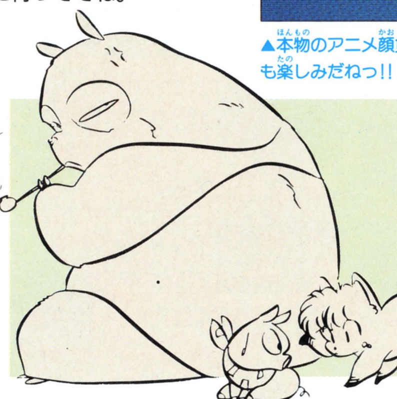


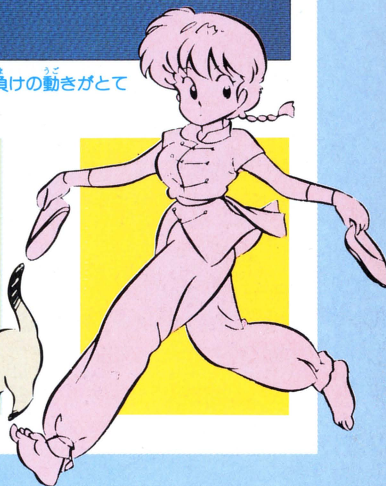
▲これは、ビジュアルシーンの一つ。まだまだいろいろあるぞ。





▲本物のアニメ顔負けの動きがとても楽しみだねっ!!





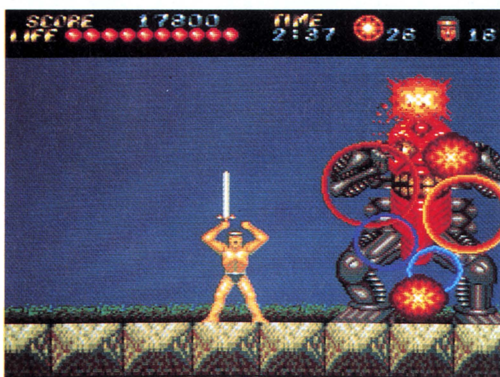
暗黒伝説

ビクター音産／価格未定



開発情況　発売日未定

勇者・ゴーガンの息子・セリウスの、果てしない冒険が始まる！



ゲームの主人公は、ジャグウを倒した勇者ゴーガンの息子・セリウス王子。ゴーガンの死後、長兄ザーク王子は王位継承の力をつけるため魔王ジャグウを蘇らせ、セリウスを破り王位についた。だが、それと同時に王宮は魔物の巣窟と化し、平和だった世界も、再び暗黒が支配するようになったのだ。

一度は破れたセリウスは、伝説の王剣を手に、ジャグウと兄を倒すため、強力なモンスターが潜む、暗黒の王宮に向かっていったのだ。



▲敵の攻撃パターンもいろいろ。スキを突いて倒せ！



▼壁から突然白骨恐竜の手足が出現。やられないように！



▲剣、斧、鎖ガマは、それぞれ3段階にパワーアップできるぞ。

◆続出する強力なモンスターたち



ケケ

▲ゾンビ。上半身や下半身だけでも攻撃する。



パイプマン

▼魔界の暗殺者。身のこなしが軽い。



マーニー

▲魔に心を犯されたフェアリー。



ノーマロックス

▼骸骨戦士。楯で攻撃も防ぐのだ。



ウィウィ

▲上空から攻撃するコウモリ女。

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ©NCS　©1990 レッドカンパニー／アトラス©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

バットマン

サン電子／価格未定

開発情況　9月発売予定



『バットマン』は発売予定日が少し遅れて、9月頃になりそうだ。ところで、このゲームは映画のストーリーを忠実に再現。先号でも紹介したように、ゴッサム・シティ、美術館、化学工場、再びゴッサム・シティという4つの大きなエリア（各エリアは12ステージに分かれている）で構成されている。そこで今月はゲーム中に登場するアイテムと、最初のエリア、ゴッサム・シティの中のひとつのステージ・マップを紹介するぞ！



ウインドウ・ショッピングなんかしたりして…。

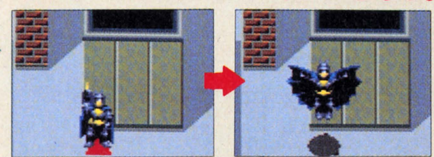


▲バックアップにも対応。パスワードの時は、これ。

こんなアイテムがあるぞ！

- これを取ると、バットラング（初めから1つを持ってる）の飛ぶスピードが速くなるぞ。
- これを取るたびに、バットラングを最高3つまで連射できるようになる。連射は強い！
- バットラングの飛距離が伸びる。これを取るごとに、飛距離は3段階アップするのだ。
- 爆弾だ。ステージ内の敵たちを全員、一度に吹き飛ばすことができる。バットボム…かな。
- スピードアップ・アイテム。バットマンの足が速くなるぞ。素早い動きは正義の条件だ。
- これは無敵アイテム。一定時間バットマンが無敵になって、体当りで敵をはじき飛ばせる。

◆ぴゅ〜んとワープアイテムもある。

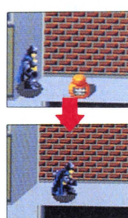


▲赤く点滅する三角形のマークがワープ・アイテムだ。　▲同一ステージ内の他の場所へ、ぴゅ〜んと飛べる！

STAGE 1〜12はゴッサム・シティで化粧品を回収！



◀敵たちをかわし、化粧品を全て回収するのだ！



ここでは街中にばらまかれた毒入り化粧品を、各ステージごとに全て拾い集めるのがクリアの条件だ。

敵に接触すると1ダウン。じゃまな敵どもは、バットラングでやっつけろ！



ボヨヨ〜ンやられちゃったよ〜ん

■敵にもいろんなタイプがいるぞ！

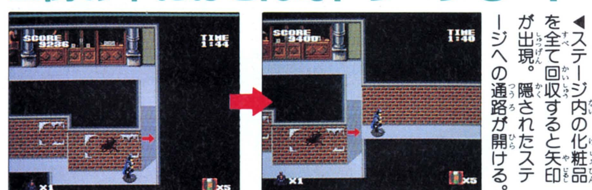


◀高速でバットマンに寄ってくる敵だ。

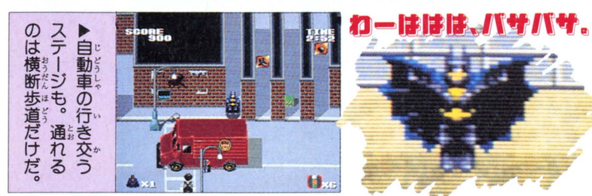
◀こいつは動かず、近づくと銃を撃つ。

◀ふらりふらり街の中を徘徊している。

■街の中にはこんなトリックも…！



◀ステージ内の化粧品を全て回収すると矢印が出現。隠されたステージへの通路が開ける。



▶自動車の行き交うステージも。通れるのは横断歩道だけだ。

わーははは、バサバサ。



退廃の街を黒い正義が駆けめぐる。



TM&©1989 DC Comics Inc.All Rights Reserved／SUNSOFT.

W-RING

ナグザット／価格未定

開発情況　　　　発売日未定

パワーアップ型の撃ちまくりシューティングゲームだ。ナグザットのゲームらしく、グラフィックはとても凝っていて、本格派シューティングの手ごたえながら、ムードあふれるゲームに仕上っている。なかでも雨降るステージは、ちょっと感傷的な気分にもなったりして……。

レベル設定は10段階用意され、それぞれの実力に応じたシューティングが楽しめるようになっているのも見逃せない。シューティング・ファンは要チェックのゲームだぞ！



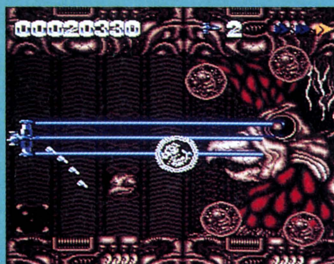


▲これはステージ1。浮遊する岩石が襲いかかってきたりする。



▲ステージ1のボス。巨大な岩に築かれた、浮遊する要塞だ！

しゅう雨に濡れる感傷のシューティング



◀これは貫通レーザーを装備したところ。相手は、ステージ2のボスキャラだ。



▲多方向弾。最高8方向までパワーアップするぞ。



▲これはリング・レーザーとでも呼んでおこうか。

アイテムを取るとパワーアップ―――！ そして5種類の武器がある。



◀これが武器アイテム。アイテムの色に応じて、武器の種類が変わる。アイテムを取りながら、武器をチェンジだ。

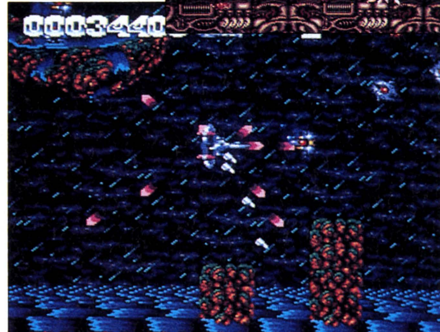


▲ミサイルは上、下2方向にまで発射できるのだ。



▲自機の後部に2コのオプションがついたところ。

▶ステージ2はちょっとグロテスクなグラフィックなのだ。



▲そしてステージ3は、雨降るステージ！ 泉からは水がわきあふれている。とってもウェットなゲームだ。

F1 CIRCUS

日本物産／価格未定

開発情況　　　　発売日未定

セッティング、ピット作業もリアルなレーシングゲームだぜっ！

自分がドライバーになってレースをする"ワールドチャンピオンシップ"モードと、自分のチームを走らせる"コンストラクターズ"モードという2つのモードがある。"コンストラクターズ"の方は、観戦モードだよ。右の画面のような細かいセッティングができたり、リタイヤばかりしているとゲームオーバーになったり。本格的なレース展開が期待できそうだぞ！ くわしい内容については、新しい情報が入りしだい紹介していく予定。完成が楽しみだね！

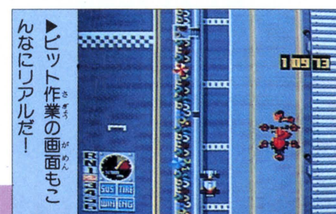


◀レース中はこんな感じ。モナコを爆走するマシン！





◀ガレージで、マシンのセッティングをする。



▶ピット作業の画面もこんなにリアルだ！

※画面は開発中のものです。

©1990 naxat soft、Nichibutsu

HOT!

三国志～群雄割拠～

ナグザット／価格未定



開発情況　秋頃発売予定

PC版『三国志』は、CDロムによるナグザットのオリジナル作！

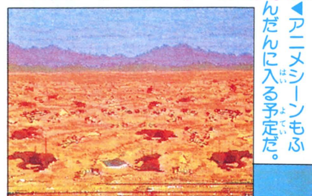
雄大なスケールの歴史シミュレーション。同名のゲームとしては光栄のものが有名だけど、これはナグザットのオリジナル作。群雄割拠する戦国時代から三国統一時代頃までを背景に、コマンド選択とユニット移動方式を合わせた、本格的なシミュレーションゲームだ。戦闘シーンはもちろんアニメ処理される予定。また年代ごとにレベル設定できるようにもなるそうだ（つまり年代が進むほど国が統一され、レベルがやさしくなるってわけ）。とりあえず今月はデモ画面のみを紹介するぞ！



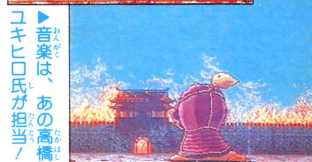
◀タイトルはこんな感じ。超有名タイトルにオリジナルで挑む野心作！

※画面は開発中のものです。

広大な中国に戦国の野望が駆けぬける！



◀アニメシーンもふんだんに入る予定だ。



▶音楽は、あの高橋ユキヒロ氏が担当！



登場する武将はおよそ500人！ 名将、豪傑ぞろいだ！







HOT!

ゴモラスピード

UPL／価格未定



開発情況　発売日未定

ニョロッとしたバイキンが主人公！



いったいどれが主人公？ 何をどうすればゲームができるの？ 画面を見ただけじゃちょっとわからないでしょ。この『ゴモラスピード』は、UPLさんの"ロボキッド"に続く第2弾。既成のジャンルにとらわれない、不思議なゲーム。

主人公は何とバイキン。画面の中のヘビみたいなのがそれ。こいつと同じ種類のバイキンを合体させ、身体を長く成長させていく。エリア内に散らばるエサをすべて食べれば、次のエリアにつながる出口が出現するわけ。ほ～んとユニーク。



◀長～くなった体でエサを巻きつけて食べちゃうのだ！

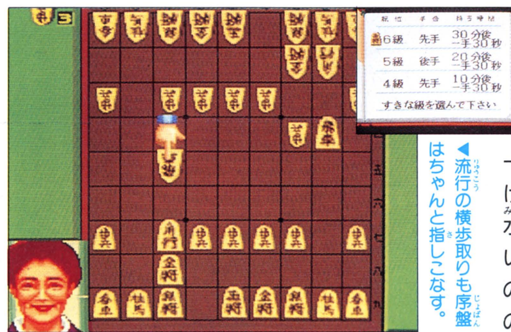
将棋～初段一直線～

ホームデータ／6700円



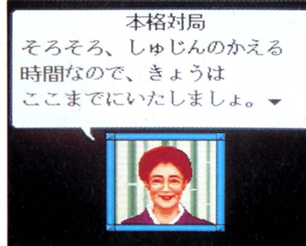
開発情況　7月発売予定

今月は大原麗子モードを楽しむ。



これは4～6級向けのモード。勝手に"大原麗子モード"と名づけたけど、よく見ると水沢アキにも似ている。サントリーのCFっぽいノリのモード…かな!?

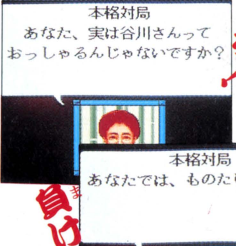
◀流行の横歩取りも序盤はちゃんと指しこなす。



▶負かされた時のセリフはけっこうキツい。いろいろ言うのだ。

◀一体どういう設定なんだ!? 局後、私はちょっとたじろいだ。

勝ち！



負け！



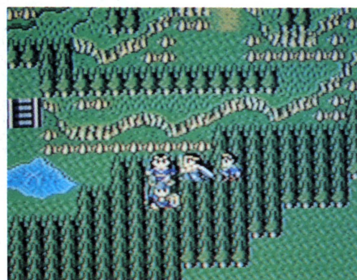
©1990 naxat soft. ©1990 UPL COMPANY LIMITED. ©ホームデータ

スプレンディド・サーガ

メサイヤ(NCS)/価格未定

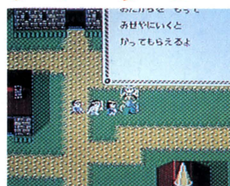
開発情況　発売日未定

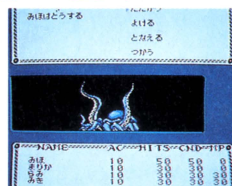
PCエンジンひさびさのファンタジーRPGだっ!!


▲移動画面は、普通のフィールドタイプ。4人パーティで冒険するのだ。

剣と魔法の世界が舞台の、本格派ファンタジーRPG。それが、この『スプレンディド・サーガ』なのだ。5月号で紹介したときは、スプレンダーという名前だったけど、これが新しい名前になったんだ。

ゲームは、4人パーティ制。職業制(転職もあるぞ)や、男女の区別、時間の流れや天候だってある。マップの広さより、イベントやストーリーを重視した超期待の1本だ。


▼町の住人からは、たいせつな情報がもらえるぞ。


▼これは戦闘シーン。4人で力を合わせて、敵を倒せ!!

ダンジョンは3Dタイプ

ダンジョンの内部は、リアリティあふれる3D画面なんだ。もちろん、ダンジョンの中でも、数々のトラップや謎が、パーティに迫ってくるのだ。


▼ダンジョンの中はこんな感じの3D画面になるぞ。

©1990 NCS CORP

HOT! 魔界プリンスドラぼっちゃん

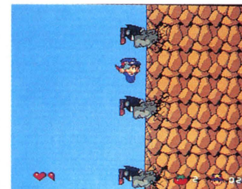
ナグザット/価格未定

開発情況　発売日未定

ぼっくんはドラキュラのせがれさんなのでしゅ、へけけっ!

ドラキュラ伯爵の息子、かわいいドラぼっちゃんが主人公。ゆかいなキャラクターたちがいっぱい登場するアクションゲームだ。魔界からとび出したヘンテコな魔物たちを、魔力を使ってドラぼっちゃんが退治するぞ!


◀ステージの最後ではボスと対決するのだ!


◀ピンチではモアイの執事が助けてくれるぞ。

◇アイテムをとると攻撃がパワーアップするぞ!

◀アイテムを出す執事だ。

◀ヨロイでパワーアップ!

◀投げ銭も使えちゃうぞ!

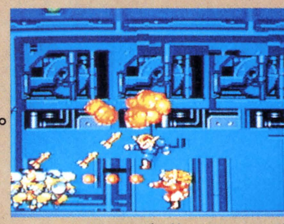
©naxat/RED

開発情況

●先月も伝えたように、やっぱり6月7日からの「おもちゃショー」で、かなり新作が発表されるみたい。もちろん、月P誌上で紹介しているソフトもたくさん展示されるよ。イベントに参加すると、発売前に新作がプレイできちゃったり、思わぬ情報が入ったりして何かとお得。みんなもどんどん参加しちゃおう! さて、今月も開発情況を伝えとかないとね。

●まず、IGSさんから。期待のRPG『シンドバッド』、『ワールドビーチバレー』のほかに2本新作がひかえている。先月『魔笛伝説』という仮タイトルで発表されたソフトは、『アストラリュース』(実はこれも仮称)に変更。CDロムのRPG。もう1本は、シューティングゲーム『バイオレント』。2本とも年末以降の発売予定だから、紹介はちょっと先になりそう。

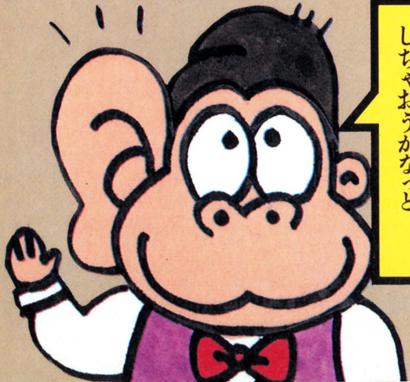
●日本テレネットさんの新作は、2本ともシューティング。『レギオン』と『アベンジャー』で、くわしい内容については来月号で発表できるかも。



●メサイヤさんの人気シリーズ『改造町人シュビビンマン2』は、来月号で新しい画面を紹介できると思うよ。

●ハドソンさんの『パワーリーグIII』は、シミュレーション要素を取り入れるなど、前作を数倍パワーアップさせて登場。お楽しみに。

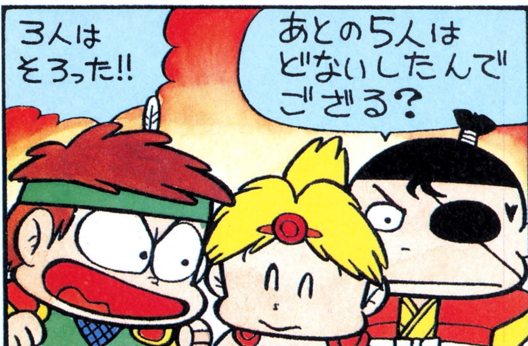
●ナグザットさんの『魔界プリンスドラぼっちゃん』は、あの『PC原人』と同じく、レッドカンパニーさんがキャラデザインを手がけたもの。上の記事を見てね。

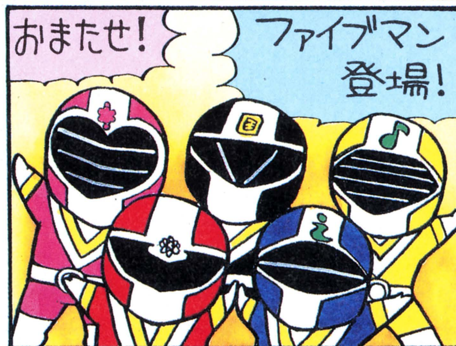




前回までのあらすじ

99年モードで学園長に挑んだ景清は、ナンシーからの緊急連絡で北斗星に飛び乗ったが、ブルーのポルシェからのぶーめらんシュートを受け、びんぼうがみに脱がされてしまうのだった。さて、スパルタの辰はエイリアンを見つけ出せるか？





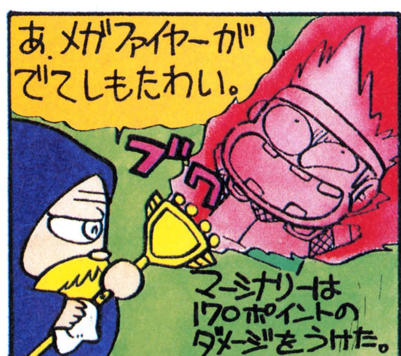






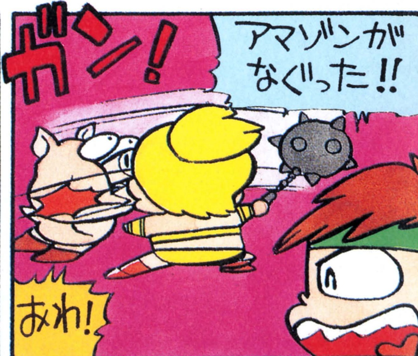




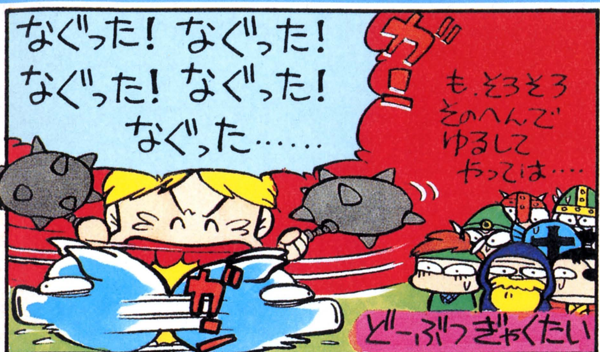








★「で、いったいどんな話なの…？」「そういうことだよ。」

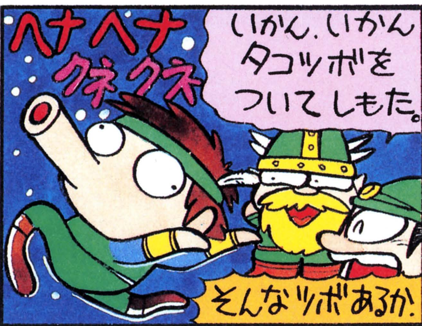






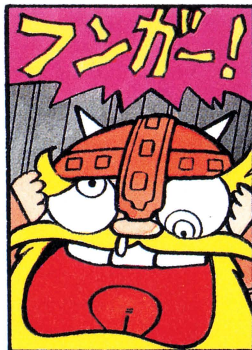


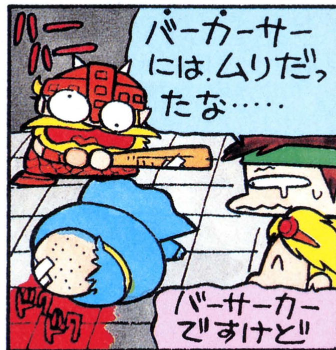


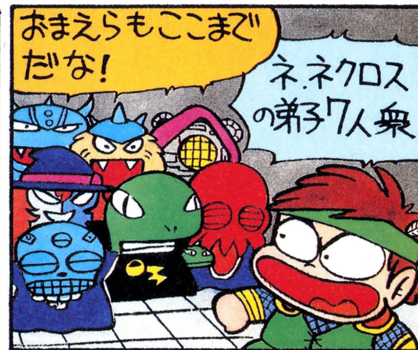


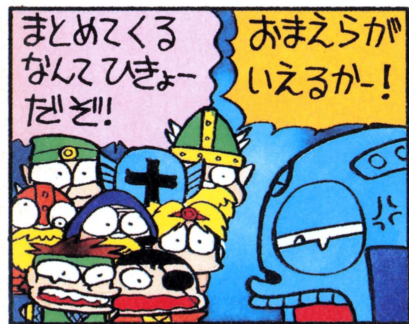




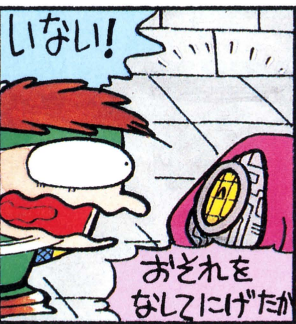


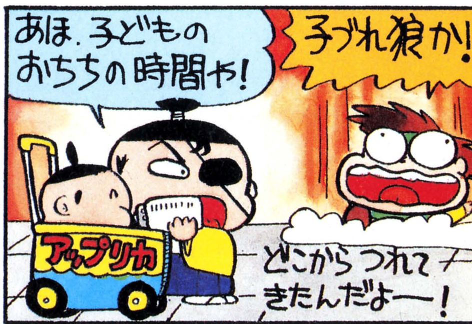


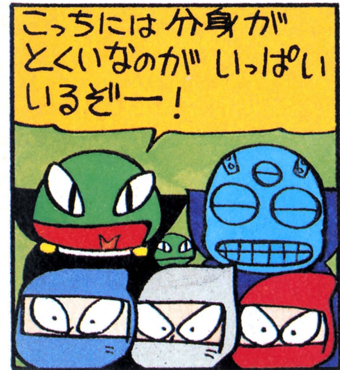












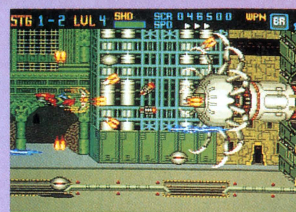




※ゴールデンウィークを「ネクロス」でつぶした玉井たけし氏にはげましのおたよりを。(あて先)〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2−3−1 小学館月刊PCエンジン編集部「玉井先生」係まで。

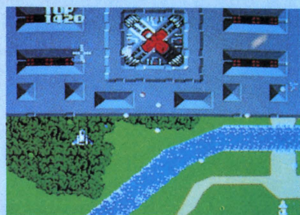
発売直前 REVIEW

6/1〜6/29

	これがプロ野球'90	シンドバッド 地底の大魔宮	ダウンロード
	 インテック 6月下旬・5800円 	 IGS 6月2日発売 6700円 	 NECアベニュー 6月22日発売 6200円 
広島もみじ 今月はいろんなタイプのゲームが揃っていて、全体的にけっこう楽しめるんじゃないかな。おススメは「うる星」と「パズニック」。あと、未体験の人には、あの名作「ゼビウス」をぜひプレイしてみてほしいな。	このゲームのおもしろさは、シミュレーション部分にあると思うのだが、プレイヤーが操作できる「作戦パターン」が少ないため、今ひとつゲームをしている実感がわかない。あと、ここ10試合の選手の調子とか、作戦を立てる上での基準となるデータの表示もあればよかったのでは。	ゲーム開始直後のメッセージが多少、説明不足な感じがして、今イチのめり込みにくい。が、題材はアラビアン・ナイトにとっているだけあって、ストーリーは、かなり変化に富んでいて、しかも馴染みのあるものになっている。コマンドに「話す」がないのは、好みの分かれるところ。	アベニューさん初のオリジナル。武器を選択できたりストーリー性を持ち込んだり、意欲的だとは思うのだが、難易度の高さとあいまって、ちょっとトッツキにくい感じがします。あとスクロールが速くて目がチカチカする面があるのも気になったところ。上級者向けの1本。
YUGON 今月のおすすめは、なんといってもパズニック。パズルゲームが好きじゃないボクでも、けっこう楽しめたしね。あとはゼビウス、うる星やつらあたりが要チェックかなぁ。個人的な好みでは、ソル・ビアンカを押したいな。	すっかりおなじみの、シミュレーションタイプの野球ゲーム第2弾。90年の選手データを完全に網羅していて、野球ファンはこたえられない1本。監督気分で与えた指示が、うまくいったときの気分は最高！　ただ自分のすることが少ないので、ちょっと物足りない感じもするかな？	中世のアラビアを舞台にした、フィールドタイプのRPG。グラフィックなんかも、いかにもアラビア風で、けっこうのめり込める。ゲームシステムも今までのRPGとほぼ同じなので、すんなりなじめるしね。RPGファンは、買ってソンはしない1本だと思うな。	PCエンジン久々のオリジナルシューティング。始めはゲゲッ！　と思うくらいむずかしく感じたんだけど、武器の選択、特にサブウェポンをうまく使うのがコツだってわかると、思いどおり進んでけっこう楽しい。途中のデモも、物語を盛り上げてくれるしねっ。
JACK 『うる星やつら』みたいによくしゃべると、CDロムを買ってよかったって感じるはず。自分でアニメストーリーを作ってる感じ。てなわけで、今月は“うる星”に決め！　あと、時間の感覚がマヒする、『パズニック』もいいね！	一部プレイヤーを操作する部分はあるとしても、これは完全なシミュレーションと割り切ってとらえた方がいいと思う。実名球団、選手を使ったことから、プレイはすごくリアル。でも、スポーツゲームの熱気が伝わってこないし、何か物足りなさを感じてしまう。	グラフィックや操作性など、とてもていねいにつくられたRPGだと思う。とにかくすごくマジメなゲーム。いやな部分がないかわりに、ショッキングなものもない。敵キャラがユニークでデザインもいいのに、攻撃の変化が乏しいのはおしい。もうちょっとギャグもほしかったな。	シューティングらしくないオープニングが、けっこういいんだよね。ステージの合間にもアニメシーンがあって、適度にストーリーづけしてある。ゲームのほうは、かなりスピード感があるシューティング。欲をいえば障害物とか、ステージ内のトリックが前半にもほしかったな。
ゆたちん 今月はほど良くジャンルがバラけてる。ハズレはないので、自分の好みで選んで良し。中でもボクのイチ押しは『パズニック』。少なく見ても3ヵ月以上は確実に遊べる。対抗馬を上げると『ゼビウス』、『うる星』といったとこか？	前作『これプロ'89』のデータ改訂版だ。特に大きな内容変更はないので、新データで戦いたい人はどうぞ。ボクとしては、選手一人一人を操作しているという実感が欲しい。監督モードと通常の選手モード、両方が選べれば嬉しかった。せっかくの新バージョンなんだからさ。	開発の初期段階から、結構期待していたRPG。出来栄えも悪くない。普通すぎるかなって気もするけど、大事なのはストーリーとバランスだからね。ひとつ気になったのは戦闘シーン。条件は変わってないのに、敵の攻撃力が突然上がったりする。不条理な気がするんだけどなぁ。	アニメシーンをふんだんに盛り込み、ストーリー面にも力を入れたシューティング。10体にも及ぶボスキャラ群は、デザイン、攻撃パターンともユニークだ。それに較べ、ザコに魅力がないなぁ。エリア途中のメリハリが乏しい気がするんだ。バランスは悪くないんだけどね。
えび2 これから夏休みにかけて、発売されるゲームは数多いぞ。欲しいゲームを厳選して、おこづかい不足にならないように注意。で、今月のおすすめはレビューの通りだけど……僕はこの仕事の後、また『パズニック』をやるつもりだ。	打率や防御率などのデータだけで“野球”が処理されてるようで、ど〜もこの野球シミュレーションにはなじめない。“プレイ”をリアルに再現しようとするよりは、選手のグラフィック(スタイルや表情までを)写真とり込みでリアルに表現した方がおもしろくなったんじゃないかな。	おもしろくなりそうな素材なのに(ゲームの流れもイベントも)ごくごく平凡なRPGにまとまってしまったのが残念だな。音楽ももっとアラビアンなものにしてほしかったし。でもRPGファンにとっては、RPG日照りのこの時期、砂漠の中のナミダ雨……というところかな。	近未来SFアニメを見るようなストーリー。グラフィックもよく描かれているし、キャラ数が多くても少しもチラつきがない。とりわけ市街を低く滑空する疾走感には魅せられた。でも敵キャラからの攻撃の激しさ、そのスピード、敵弾の見えにくさという点では、難易度は高めかな。
FROM MAKER SIDE	全国のプロ野球ファンのみなさんついにこれプロの90年版がいよいよ発売になります。期待の大型新人野茂、田淵、野村ら5人の新監督も登録され、今年のペナントレースを占う意味でも必要なこのソフト。このソフトで日本一を目指してみて下さい。(インテック)	IGS自社開発の初めて作ったRPG。皆で試行錯誤しながら、楽しんで作ってみました。そう、なんといっても“心はとんでゆくアラビアンナイト”“心はとんでゆく冒険旅行”という訳で、ぜひお試し下さいませ。これであなたもシンドバッド(IGS・あまり)	ごもっとも。(多部田)

※「迷宮のエルフィーネ」(日本テレネット)は、ゲーム制作スケジュールの都合上、今月号ではレビューできませんでした。

ゼビウス ファードラウト伝説（サーガ）



ナムコ
6月29日発売　5500円

「ゼビウス」のオリジナルモードは、今プレイしても確かにおもしろい。それに比べると「ファードラウトモード」の方は、なんだかものたりない。アレンジを最少限にして新鮮味を出そうとしたとは思うのだが……。オリジナルにあった神秘性が新バージョンにはないんだよね、う〜む。

アーケードそのままのモードと、オリジナルのアレンジバージョンが１本の中に入っているという、超お買い得ソフト。アーケードモードはもろゲーセンの気分が味わえるし、ファードラウトモードは、パワーアップや新しい敵キャラなんかで、また違ったゼビウスが楽しめる。

画面が横になっただけで、ほぼアーケードと変わらない。根強い“ゼビウス”ファン待望のゲームだね。オリジナル版をそのまま移植しただけなら、懐しいというだけで終わってしまうけど、ちゃんとファードラウトモードというモードもついてる。１本で２本分楽しめそうだね。

あのゼビマップが帰って来た。ほぼ完璧な再現ぶりだ。これだけで、すでに及第点。おまけにプラスバージョンの新モードも入っている。でも、こっちは今風にアレンジされててゼビウスとはちょっと“匂い”が違う。そう感じるのもオリジナルが完成されつくしていたからゆえか…？

確かに『ゼビウス』は名作だったし、かつて初めてこのゲームを見た時は衝撃的だった。でも今、その当時の驚きを伝えようがない。キミたちもきっと話に聞いただろう伝説的ゲーム、これがそれだ（ほんの少しアレンジはしてあるけどね）。僕はといえば去りし日を思い出すだけである。

どうしても思い入れがある部分、アーケード版の方がシックリくるのでしょうが、このゲームのシナリオを完結させるというナムコの執念をファードラウトモードで感じ取って下さい。森林の中に広がるコンビナート地帯がとても美しく感じる時があります。そんなミスマッチな魅力がゼビウスの特長だと思います。KON2

うる星やつら



ハドソン
6月29日発売　6500円

ほんと、よくしゃべる。ストーリーも「うる星」っぽくて、いい感じ。タイプは「コブラ」の路線を突き進めたもので、かなりコミックに近い楽しい仕上がりになっている。ただ、キャラがしゃべるたびにAD-PCMの読み込みが行われ、一瞬ゲームの流れが止まるのは気になるところ。話のテンポ自体はいいだけに残念。

今まであった、アドベンチャーゲームとは、一味も二味も違った、新しいタイプのゲーム。陰険なひっかけ（同じコマンドを何回も使わなくちゃいけない、とか）もないし、純粋にストーリーを楽しめる。もっちろん音声もビシバシ出るし、原作ファンでなくても必見のソフトだね。

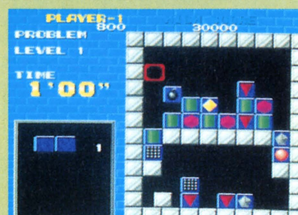
しゃべるしゃべる、とにかくよくしゃべるゲーム。アニメを見ている感じでアドベンチャーが楽しめるから、“うる星”をよく知らない人にもおススメ。同じメッセージだと２回めはしゃべらなくするとかの配慮がうれしいね。ストーリーのテンポもいいからあきずに遊べるよ。

“うる星”ファンなら誰もが泣いて喜ぶAVG。全編アニメと同じ声優さんが喋りまくってくれる。このセリフの時読み込みが入るが、気にならないほど速い。謎解き自体も簡単なので、コミックを見る感覚で進めていけるぞ。ただし、後半はトラップもある。あんまり油断しちゃダメ。

AVGというよりは、セリフもアニメもふんだんに入った、まさにプレイするコミック！（アニメと呼ぶにはまだ、セリフを読み込むほんのわずかな間が気になるけどね）。でもこれはいい。電子出版への夢を開く新たなる１ページ……というより１皿？…１ターンとでもいうのかな。

これは、アドベンチャーゲームではありません。デジタルコミックです。CDの世界をいろいろ模索していくうちに、こんな作品が出来ました。声優は、TVアニメよりも贅沢な16名（本当は18名）。本当に本格的な雑誌です。うる星オタクの皆さん、本気で楽しんでください。　高橋

パズニック



タイトー
6月29日発売　5900円

ゲーム構成は、とりたててどこが新しい、というわけではないのだが、なぜか始めるとクセになってしまう。なんとも不思議なソフト。特にアレンジモードのAがクセもの。方向キーが重く、ちょっと不便さを感じるのが難点といえば難点。マウスがあればよかったのに……。

ゲーセンのモードに加えて、アレンジモードが新しく入っていて、かなり長く遊べそうなソフトだ。ちょっと操作感覚が気になるけれど、ゲーセンモードで、ある程度面をクリアするごとに出てくる女の子を見たいがために、ついついハマッてしまうんだよね。

プレイする人誰もがハマる、アクションパズル。時間制限があるのでついあせってしまうけど、その緊張感がたまらないんだ。ノーマルモードはラウンドごとにレベルが選べるから、誰でも楽しめるね。テトリスとはまた違った単純おもしろソフト。アレンジモードはハマるぞー。

またまた麻薬のようにハマるゲームが現れた。同じ絵柄のブロックを縦横に並び変えて消していく。たったそれだけのことに、どうしてこんなに熱くなるのか？　とにかく、１度だけ…なんて気持ちでスイッチを入れると大変。身も心も疲れきるまで止められない。時間つぶしに最適。

僕はこれのアレンジモードが得意ではない。１日の大半を仕事でなくこのゲームで過しているが、少しもうまくならないし、遊ぶたびに自分は本当にバカじゃないかと思いしらされる。でも、やめられないのだ。あ〜、やだやだ。この原稿書き終わったら、また挑戦するからなっ！

一度やったらやめられない。パズニック。とにかくハマリにハマるこのゲーム、単純だけど奥が深い。全部で256面、ブロックもいろいろ種類があって楽しめる、レベルが選べるから頭のかたい人でもだいじょうぶ。みんなでハマって下さい。
（タイトー　川島）

ソル・ビアンカ



メサイヤ（NCS）
6月29日発売　6200円

５人パーティ全員が女性という、ちょっと変わったRPG。戦闘のスピードは速く、テンポもある、それにアイテム類も、Tシャツなど女の子っぽいものを意識的に取り入れておもしろい。ただ、操作系は少し煩雑な感じ。５人パーティなのだから、もっと気を遣ってほしかった。

オリジナルのSF・RPGなんだけど、独立した７本のシナリオと、自分の好みにキャラを成長させられるマルチスキルシステムがミソ。CD-ROMならではのビジュアルシーンのできもナカナカ。ただひとつ残念なのは、登場人物などのセリフが説明不足なことかな。

主人公が女の子たちだから、リボン（防御用）、アメ（回復用）などのアイテムが出てきて、ふつうのRPGにはないムードがある。持っている武器によって、戦闘中の効果音が変わるのが楽しかったな。町の人から聞く情報量が多いのは好ききらいのわかれるところだと思う。

美少女５人パーティーのRPG。なのに、マップ上を駆けまわるキャラが貧弱。はっきり言ってカワイくない。アニメシーンが魅力的なだけに落差を感じちゃう。でも、ストーリー展開やバトルはとてもスピーディー。かったるさを極力取り除こうとする姿勢はマルだ！

せっかく５人の女性キャラが主人公なのだから、グラフィックにもっと力を入れ、ゲーム中にも彼女たちの表情を出してほしかった。それならもっと各キャラに思い入れができたかも。でもとりあえず、RPGが少ない今のところは、荒野に咲いた五輪のタンポポ……って感じかなぁ。

アニメのゲーム化はちょっと、という人は多いと思いますが、企画のスタートはゲームもアニメも同時です。ストーリーも独立して楽しめるようにほとんどオリジナルだから、ビデオを観た人も満足できると思います。発売が遅れているのでマイナス点がついてしまったかな？スミマセン。

メーカーからキミへの愛のメッセージ HOT LINE

「ヴァリスIII」をお母さんにおつかいを頼もうと思っている人へ。うっかりと「ヴァリスII」を買ってこないように教育しておこう。「ヴァリスII」をやってもらうのがてっとり早いけど、どうかな？（日本テレネット　ぐあば）

読者のみんな！元気かな?みんなの中には「よしたかだ！って、ただのバカじゃない?」と思ってるだろうけど「よしたかだ！」は、本当にバカです。でも一応企画開発課の人間ですよ。（結論：バカでもなれるゲームデザイナー!?）（ナグザット　よしたかだ！）

4月は、F1レースがなかったので開発スピードも上がり（?）"F1 CIRCUS"もいよいよ最終調整に入った。これは単なるカーレースゲームではなく、モータースポーツへのチャレンジの一方法である。（ニチブツ　三浦）

野球選手でも政治家でもいい。一条なむ子はヒーローが欲しいと思った。誤った道に進み始めたこの日本を救う超人よ。その時、隣に住む中村等さんが回覧板を持ってきた。この人にも正義感はあるのかしらと、彼の目を凝視するのだった。（ナムコ　KON²）

梅雨の季節、イメージファイトのプログラマーは遊びにも出ず夜になっても会社にいます。噂によると西側のパイロットに追われて超高速道路を走ってるそうですがウソです。ちなみにヘリコプターは速いです。（アイレム　FJT）

ただいま新作開発進行中！のはず。スーパー大戦略にスッカリのめり込んで頂いているトコ、お騒がせしますがくどいようですが、新作開発進行中！のはずなのです。ふっふっふっふっふっ…えっ!!もう発表されてるって…。そう…。（マイクロキャビン　谷口）

「バットマン」、「麻雀悟空」の2本が無事完成して、我々スタッフもGWを取ることができました。でも、今一番心配しているのは、次回作で、無事夏休みを取りつつも納期を守れるかっということです。多分、いや絶対無理なんだろーな。はぁ。（サン電子　石川）

サイバーシティの保安システムが電子の牙を人類に向けた！バリバリのシューティングとダイナミックなビジュアルシーンでつづる「ダウンロード」、いよいよ6月22日発売!!ジメジメの季節もこいつでスカッと爽やかでいっっ！（NECアベニュー）

やあ～どうもどうも、みなさん、お元気でしょうか。アーケードやファミコンではお馴染みの、ドンドコドンが、PCでも発売されるよ。グラフィックもサウンドも最高。みなさんも、ドンドコ買ってドンドコ遊んで下さい。（タイトー　川島）

『初段一直線』は7月発売です！今年の夏は将棋でもりあがろう。それから『ホームデータの囲碁』も開発中なのでヨロピク！（ホームデータ　鬼畜太郎）

野球は、やっぱりテレビより球場で直接見たほうが絶対迫力があるよね。でも富山みたいな地方ではほとんど無理。そんな人のために『ザ・プロ野球』。このゲームの中の11球場で臨場感を味わってみてね。（インテック　マッチ）

いよいよ7月発売決定の「ラビオレプススペシャル」！お買い上げいただいた方にはなんと、ラビオレプスぬいぐるみがもらえるチャンスが！くわしくは発売まであと少し待っててね。（ビデオシステム）

COMING SOON

●発売日スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
5／31	DON DOKO DON	タイトー	6600円
6／2	シンドバッド～地底の大魔宮～	IGS	6700円
6／15	ULTRA BOX（CD）	ビクター音産	4800円
6／22	ダウンロード	NECアベニュー	6200円
6／29	うる星やつら（CD）	ハドソン	6500円
6／29	パズニック	タイトー	5900円
6／29	ゼビウス～ファードラウト伝説～	ナムコ	5500円
6／下	これがプロ野球'90	インテック	5800円
6／29	ソル・ビアンカ（CD）	メサイヤ（NCS）	6200円
7／6	最後の忍道	アイレム	7000円
7／6	スーパースターソルジャー	ハドソン	6500円
7／6	迷宮のエルフィーネ	日本テレネット	6780円
7／13	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	6800円
7／20	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	5800円
7／上	将棋「初段一直線」	ホームデータ	6700円
7／中	ワールドビーチバレー	IGS	5700円
7／下	クラックス	テンゲン	5900円
7／予	大魔界村（S・G）	NECアベニュー	10800円
7／予	デビルクラッシュ	ナグザット	6300円
8／予	麻雀悟空スペシャル	サン電子	6300円
7／予	マジカル・サウルス・ツアー（CD）	ビクター音産	価格未定
7／予	ラスタンサーガII	タイトー	6600円
7／予	ラスト・ハルマゲドン（CD）	ブレイン・グレイ	価格未定
7／予	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	価格未定
7／予	ロードランナー～失われた迷宮～	パックインビデオ	5800円
8／9（予）	ワルキューレの伝説	ナムコ	6800円（予）
8／10	パワーリーグIII	ハドソン	5800円
8／下	ヴァリスIII	日本テレネット	6780円
8／予	アフターバーナーII	NECアベニュー	価格未定
8／予	ダライアス・プラス	NECアベニュー	価格未定
8／予	地獄めぐり	タイトー	6600円
9／上	雀偵物語（CD）	日本テレネット	価格未定
9／中	アベンジャー（CD）	日本テレネット	価格未定
9／予	桃太郎活劇	ハドソン	価格未定
9／予	バットマン	サン電子	価格未定
9／予	ザ・プロ野球（CD）	インテック	価格未定
9／予	レギオン（CD）	日本テレネット	価格未定
10／予	オペレーションウルフ	NECアベニュー	価格未定
10／予	バスティール（CD）	ヒューマン	価格未定
11／予	アウトラン	NECアベニュー	価格未定
12／予	アストラリュース（仮・CD）	IGS	価格未定

■発売日未定のソフト

ギャラクシー・フォース	NECアベニュー	価格未定
サンダーブレード	NECアベニュー	価格未定
ストライダー飛竜（S・G）	NECアベニュー	価格未定
スペースファンタジーゾーン（CD）	NECアベニュー	価格未定
大旋風（カード・CD）	NECアベニュー	価格未定
ダウンロードII（CD）	NECアベニュー	価格未定
フォゴットンワールド	NECアベニュー	価格未定
ヘルファイヤー（カード・CD）	NECアベニュー	価格未定
ホラーストーリー（CD）	NECアベニュー	価格未定
マイト・アンド・マジックI（CD）	NECアベニュー	価格未定
マイト・アンド・マジックII（CD）	NECアベニュー	価格未定
立体将棋（森田将棋）	NECアベニュー	価格未定
ワードナの森（CD）	NECアベニュー	価格未定
イメージファイト	アイレム	7000円
迷宮島	アイレム	価格未定
サイレントデバッカーズ	データイースト	価格未定
アドベンチャーアイランド	ハドソン	価格未定
コブラII（CD）	ハドソン	価格未定
J・B・ハロルドシリーズ『殺人倶楽部』（CD）	ハドソン	価格未定
ジャッキー・チェンのドラゴンロード	ハドソン	価格未定
天外魔境II（CD）	ハドソン	価格未定
ドラえもん2（仮）	ハドソン	価格未定
パワーイレブン	ハドソン	価格未定
PC原人2	ハドソン	価格未定
ポピュラス	ハドソン	価格未定
ボンバーマン	ハドソン	価格未定
みつばち学園（CD）	ハドソン	価格未定
桃太郎伝説II	ハドソン	価格未定
モンビット（CD）	ハドソン	価格未定
ワンダラーズ・フロム・イース（CD）	ハドソン	価格未定
サイバーナイト	トンキンハウス	価格未定
関ヶ原	トンキンハウス	価格未定
S.C.I.	タイトー	価格未定
TATSUJIN	タイトー	価格未定
チャンピオンレスラー	タイトー	価格未定
パラソルスター	タイトー	価格未定
はにい　おんざ　ろおど	フェイス	価格未定
不思議の夢のアリス	フェイス	価格未定
タイムクルーズ	フェイス	価格未定
琉球	フェイス	価格未定
魔物ハンター妖子（CD）	メサイヤ（NCS）	価格未定
キックボール	メサイヤ（NCS）	価格未定
CYBER CITY OEDO 808（CD）	メサイヤ（NCS）	価格未定
改造人間シュビビンマン2～新たなる敵～	メサイヤ（NCS）	価格未定
スプレンディドサーガ	メサイヤ（NCS）	価格未定
らんま1/2	メサイヤ（NCS）	価格未定
魔界プリンスドラぼっちゃん	ナグザット	価格未定
W-RING	ナグザット	価格未定
エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス（CD）	ブレイン・グレイ	価格未定
ホームデータの囲碁（仮）	ホームデータ	価格未定
オメガファイター	UPL	価格未定
ゴモラスピード	UPL	価格未定
ブレードランド	日本ソフト販売	価格未定
暗黒伝説	ビクター音産	価格未定
IT CAME FROM THE DESERT（CD）	ビクター音産	価格未定
ジャックニクラウス・ワールドゴルフツアー（CD）	ビクター音産	価格未定
ソーサリアン（CD）	ビクター音産	価格未定
TVスポーツフットボール	ビクター音産	価格未定
脱出（仮）	日本物産	価格未定
F1 CIRCUS（仮）	日本物産	価格未定
ブライ（CD）	リバーヒルソフト	価格未定
ラ・ヴァルー（CD）（予定）	工画堂スタジオ	価格未定
三国志～群雄割拠～（仮・CD）	ナグザット	価格未定
バイオレント	IGS	価格未定

はじめまして！　アタリゲームズとテンゲンのゲームで世界を征服するために宇宙の彼方からやってきました。とりあえずKLAX中毒を日本に蔓延させる計画です。解毒剤も開発中ですが、それも中毒性があったりして。（テンゲン）

みなさん、こんにちは。連休はどこかへ行きましたか？私は結局どこへも行きませんでした。先月号で健康的に遊びましょうと言っておきながら、すみません。新作ですが、練りに練ってますのでもう少し待ってね。
（クリーム　まなみ）

「倉庫番WORLD」のお助け電話登場！03-215-0877へ電話すると、途中でギブアップしている君に、ありがた〜いパスワードを教えちゃう。メディアリンリンサービス03-589-6033では、裏技やプレゼント付きクイズが聞けるよ。
（メディアリング・マッキー）

フェイスでは夏休みにゲームミュージックライブを開催することになりました。これに参加したい人は往復ハガキに住所、氏名、年令、職業、電話番号を書いてフェイスまで、お送りください。ペアで、ご招待します。
（フェイス　だあくん）

夏、UPLから発売される「ゴモラスピード」は初心者はもちろん日頃いろんなゲームを目にしているゲーム通の人達の評判がいい。つまりおもしろいわけだ！パワフリャーなデカキャラも入って、いよいよ完成ま近！
（UPL）

すっかり夏っぽくなって、心は海へ遊びへと……ま１年中だけど。ところで、昨日心に大きな痛手を受けてめげた。全くつらいけど、ワンピース手に入れて立ち直った。忘れるのが一番!! と学習しない私でした。　（IGS　あまり）

今年も、全国キャラバンの時期がやって来ました。今年のゲームは、やればやるほど巧くなるスーパースターソルジャーです。当社の川田が全ての手腕を限りなく全部使って調整したゲームです。２分、５分で何点取れるか、ガンバッて下さい。　（ハドソン　高橋）

認知度NO１の「ロードランナー」が７月下旬に発売される。楽しみに待ってて下さい！その後発売されるタイトルも、またこれがすごい！あんまりすごいので、まだ発表を控えましょう。と気を持たしといて今月のコメントは終わる！
（PIV　林）

雨の匂いや雨の音って知ってる？ジメジメと梅雨はきらわれものだけど、けっこう情緒がある。外で遊べないぶん、ゲームやりながら、ときどき窓の外の雨に耳を傾けることができるようになったら、もうきみも通だ。
（アスミック　詩人）

もう、すっかり夏ですね。皆様、元気におすごしでしょうか。ところでフェアに来ていたおぼっちゃん、いくらパソコン版やったからって、ブースの前でＥｎｄｉｎｇまで一気にしゃべって、ヒーローになろうとすんのはよせ。
（ブレイン・グレイ）

「フォーメーション・サッカー」が品切れて手に入らないようです。でも安心、６月15日に追加発売します。CD-ROM²ソフト「バスティール」をおもちゃショーで初公開するゾ！絶対遊びに来てくれ！
（ヒューマン・茶々丸）

メディアミックスのよいところは、商品が沢山あるから、その中のひとつが遅れても許してもらえる、わけないだろ!! 反省と愛情は深い程よい、しかし進歩のないところに明日はないのだ。はいはい。シュビ２は容量も面白さも前作の２倍、値段も手頃？？（めさいや）

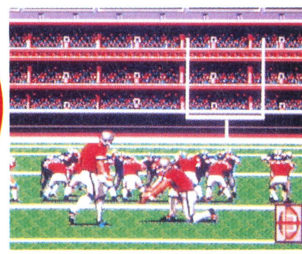
どこからともなく、音も立てずに、突然襲いかかる、正体不明の怪物……。高まる緊張、震える指を引き金に…!?　“ザ・サイレント・デバッカーズ”、近日公開！
（オソクナッテゴメンナサイ。モウスコ〜シ、オマチクダサイ。）
（DECO・タケ）

今回も“UBガールズ”の募集のお知らせです。今日も編集部には、応募のお手紙がじゃんじゃん届いてますが、まだまだ募集中です。キミの周りには、未来のアイドルがいませんか？
（ビクター音産　みなみ）

つーことで、トンキンハウスの謎の宣伝担当です。「関ヶ原」、「サイバーナイト」の開発も最後の追い込みに入りました。ウチの大自信作をどうぞお楽しみに。
（トンキンハウス　謎宣）

いつも寝てましたが、やっと起きました。んで、気分転換に伊豆へツーリングに行きました。そしたら、赤のカウンタックが走ってたので感激！　プラモでも買おうかな？　（エイコム　直　由貴）





●梅雨のイライラを吹き飛ばすにはバリバリのシューティングがイチバン！　たまには、昔のソフトを引っぱり出してプレイしてみるのも新鮮かも。クリアしてないソフトを山ほど積んでる人もいるんじゃない!?　さて、またまた今月もホットなウワサを仕入れたから、しっかり読んでね。

●まず、人気ソフトのリピート情報から。ハドソンさんの『スーパー桃太郎電鉄』が、5／下〜6／上、『PC原人』が、6／下〜7／上に再発売されるぞ。買えなくてくやしい思いをしていた人は、今度こそ手に入れなくっちゃ。

●ビクター音産さんの新作『TVスポーツフットボール』は、シネマウエアさんとの共同制作ソフト。テレビ画面で見たアメフトの感覚でプレイできるんだ。フォーメーションを組んだら、試合スタート。クォーターバックで参加できるぞ。発売は９月の予定。くわしくは情報が入りしだい伝えていくね。

CALENDAR 1990 JUNE 6

1	
2	★シンドバッド〜地底の大魔宮
3	CES（コンシューマーエレクトロニクスショー）アメリカ・シカゴ（〜5日）
4	
5	
6	
7	東京おもちゃショー（千葉・幕張メッセ）（〜10日）
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	★ULTRA　BOX
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	★ダウンロード
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	★うる星やつら　★ゼビウス〜ファードラウト伝説　★パズニック　★ソル・ビアンカ
30	月刊PCエンジン8月号発売



モモのダンナ、おきてちょうだい！
月刊PCEがお呼びで！

売れてるゲーム誌の仕事はキツイなあ…。

超特大特集になって、お目醒め！
桃太郎伝説ターボ

編集部じゃ、スタッフが足りないって、さわいでるらしいぜ。

最新ゲームスペシャル

スーパースターソルジャー
キャラバン認定ゲーム、キミを勝たせる必勝テク
2分間モード必勝法

超話題 クラックス 攻略法

ベラボーマン　最後の忍道

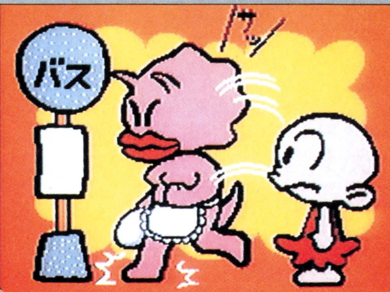
重大発表！2大レポート
ぞくぞく、新ハードが出てくるぞい！
幕張メッセ　'90東京おもちゃショー
米・シカゴ　CES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）

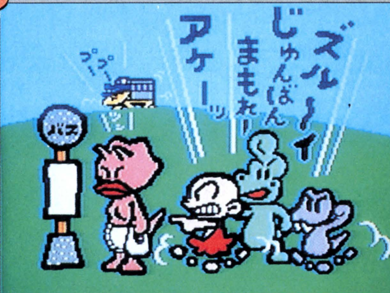
知ったこっちゃありません。

月刊PCエンジン8月号は6月30日㊏発売 予価360円（税込）

PC原人
作／青木コブ太　阿部K助
©RED COMPANY









EDITORS' NOTES



♨初めまして!!ボンバークイーンのじろみです。私は今、ブヨに喰われて、体がかいかいです。でも、ボンバー命!!絶対に負けないっ!!高橋さん、私を嫌いにならないでっ!!怒んないでゲーム一緒にしてネ。

★人手不足である。メチャ売れてる雑誌なのに他誌の編集部の半分しか人がいない。スゴイと思う前にツライと思う。あと一人、生きのいいライターがいたら、あと1時間余計睡眠できる気がする。（A）

★いや～～、夏が近づいてきたよなぁ。沖縄、タヒチ、南の島が、大声でおいらを呼んでいる（ような気がする）。今年こそ、夏はノンビリするぞ!! と心に強く決意する今日この頃。（金輪際行く気のㄜ）

★うるうる、今年も〝愛のサンジョルディくじ〟が当たらなかった。ちくしょう、来年こそ本当に、「特賞・スペイン8日間の旅」をものにしてみせるぞっ！（せめて図書券は当たってほしいYUGON）

★今月はスタッフ募集をしているが、仕事はとてもキツく殺人的に忙しい。休日ナシで、昼夜の別なく酷使される。しかも内容は肉体労働の汚れ仕事、ウンコまみれで…え!?これは僕の育児の仕事だ。（N）

★そうか、今月はついにスタッフ募集するのかぁ。応募しようとしてるキミ、本当にいいのか、もう一度よく考えてみよう！　引き返すなら今のうちだぞ。（忙がしさの中の日常に慣れちゃった★えぐち）

★自宅のパソコンは、今や〝ポピュラス〟マシンと化している。が、我が民は悪魔の種族に押されっ放しだ。やはり、性格の良い私には、向かないゲームなのだろうか？　う～む……。（Y）

♬この号が出るころにはシカゴにいるはず。飛行機にも乗ったことがないのに、ちょっと不安……!?本場でライブをたくさん…観れるわけないよなー。（CES取材という目的を忘れそうなJACK）

編集　／秋本輝夫・柏原順太・杉本　隆
有限会社　100パーセント（浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・汖　健太郎・長沢雄吾）・舘野英昭・青木悦郎・メディアプラス・市川和久
レイアウト／㈲100パーセント（村田友男・大岡喜直・増田　武・鳥海香菜子・藤田　正　石村勇・宿南勇・菅原弘美）
写真　／石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫
イラスト　／江坂征巳・浅見かよ子・蛮人工房（うおりゃー大橋・中村　亮・川崎秀夫・田中克己・筆吉純一郎）・見田竜介・佐藤アルミ

ゲームライターを募集してます。18歳以上で都内近郊に住んでいるキミの力を貸して欲しい。希望者は簡単な履歴書を書いて、〒101-01東京都千代田区一ッ橋2-3-1 小学館月刊PCエンジン編集部まで送ってください。

コレだもんな～もっとスタッフがほしい～！で、大募集

月刊 PCエンジン 7月号
Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン７月号
編集人　秋本輝夫
発行人　千葉和治
発行所　小学館
第2巻第7号（通巻19号）1990年7月1日発行（毎月1回1日発行）
平成元年3月3日第三種郵便物認可
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1（編集）03-261-1393（販売）03-230-5753
印刷所　三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

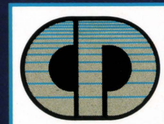
華麗なる競演。

衝撃のアクションゲーム。優子旋風を巻き起こした
あのヴァリスIIが、衝撃もあらたに蘇る。「ヴァリスIII」。
ヴァリスIIを超える多彩で迫力のアクションゲームシーン。
ヴァリスの剣が吠える、ムチがしなる、魔法の杖が解き
放つ。 優子、ヴァルナ、チャム、強い個性の三人を想う
ままに操る。人間界、夢幻界、魔界、サザーランド。ヴァ
リスの世界観をあらわす、壮大なストーリーを背景にし
た熾烈な戦いがキミを待っている。レーザーブランド
ならではの、CD-ROM²技術で描きあげる
鮮やかなグラフィック、高鳴るPCMサウンド。
ヴァリスIIの2倍以上のステージを贅沢に演
出する。優子フリーク、レーザーブランド
フリーク達の期待を裏切らない完成度。
豪華声優陣による熱演も興奮を盛り上げる。
再び喝采が起こる!!

ヴァリスIII

恐るべきアクションゲーム。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作 新日本レーザーソフト株式会社



LASER SOFT

Enjoy Hudson

ただいまだっちゃ!

ラムが、あたるが、あの「うる星」の面々が、CD-ROM²で帰ってきた!

★完全オリジナル爆笑ちゅど～んミステリー!!

★ズラリと超豪華なすンごいキャスティング!!

★ユーザー参加型アニメ"デジタルコミック"!!

★ファン待望の「うる星やつら」いよいよ復活!!

6月29日発売予定
¥6,500（税別）







DIGITAL COMIC 第1弾

うる星やつら ★STAY WITH YOU★

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

©1990 HUDSON SOFT
©高橋／小学館・キティ・フジテレビ

月刊 PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks
1990 7
第2巻第7号（通巻19号）
1990年7月1日発行
編集人 秋本輝夫
発行人 千葉和治
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話〔編集〕（03）261・1393
〔販売〕（03）230・5753
定価360円
（本体350円）

雑誌 03587—7 T4910358707369
©Shogakukan 1990 Printed in Japan
印刷・三晃印刷株式会社